The Record by an Old Guy in the world of Virtual Reality Massively Multiplayer Online

# とあるおっさんのVRMMO活動記

椎名ほわほわ
Shiina Howahowa

アルファポリス

SHOUT
SHARE
IT

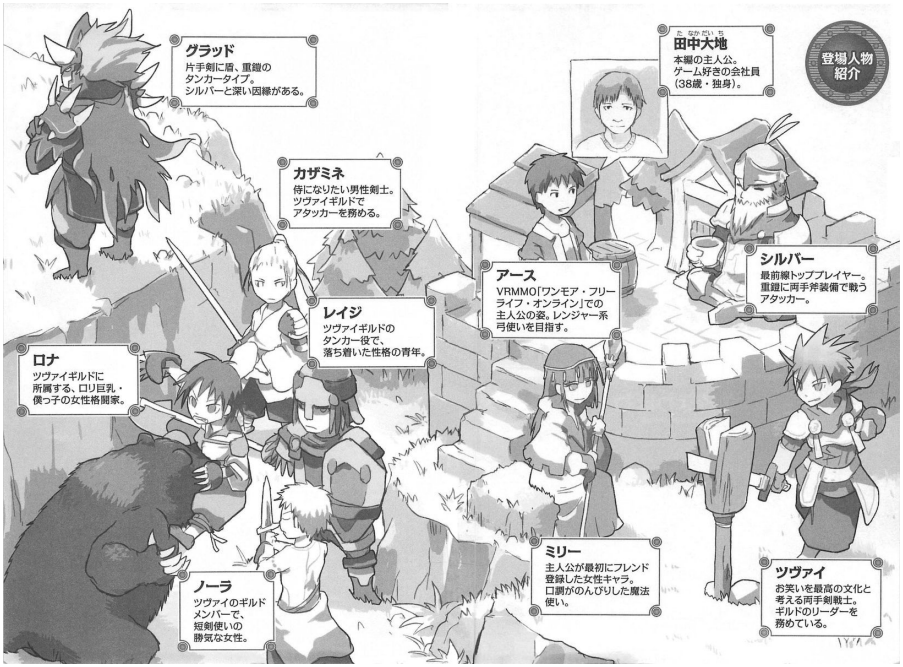
# Annotation

Обычный офисный работник Танака Дайчи (38 лет, холост), обожающий игры, начал играть в новый тип VRMMO, называющийся «Ещё одна свободная жизнь Online» под псевдонимом 'Эрс'. Внутри этого свободного мира он выбрал несколько навыков, обычно считающихся бесполезными. Будь это трата времени за изготовлением зелий, приготовление бессмысленно вкусной еды, или охота за монстрами при помощи созданных им нелепых видов оружия, он просто наслаждается игрой.


- Шиина Ховахова
  - 
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - Глава 23
  - Глава 24
  - Глава 25
  - Глава 26
  - Глава 27
  - Глава 28
  - Глава 29

- Глава 30
- Глава 31
- Глава 32
- Глава 33
- Глава 34
- Глава 35
- Глава 36
- Глава 37
- Глава 38
- Глава 38.5
- Глава 39
- Глава 40
- Глава 41
- Глава 42
- Глава 43
- Глава 44
- Глава 45
- Глава 46
- Глава 46.5

# Шиина Ховахова
# Обычный мужчина средних лет и его журнал активности в Vrmmo 1



# Глава 1
# Первый день

Как ни странно, это было быстро… День, когда я смог познакомиться с VRMMO (ММОРПГ с виртуальной реальностью).

Меня зовут Дайчи Танака и мне 38. Даже в таком возрасте я не могу перестать играть. Мои родители только и говорили, чтобы я бросил это увлечение. Но я не злился на них из-за этого. Ведь причина в том, что у меня игровая зависимость. Да, и в конце концов, игры — это же так здорово!

Хоть мне и 38 лет, в играх я могу бегать так быстро, и прыгать так высоко в небо, как захочу, чего в действительности я, конечно же, не смогу. Есть люди, которые спрашивают: «Ну и что такого великого в этих играх?». Но когда время берет своё, и начинаете понимать, что ваше тело теряет былые силы. Даже самые известные профессиональные игроки в баскетбол или Олимпийские атлеты выходят на «пенсию» после 30. Хотя это скорее исключение…

Когда я был подростком, мне и в голову не приходило, что моё тело со временем начнет слабнуть, но годы берут своё. Говоря проще, я старею… и это уж очень меня не радует…

Моё введение получилось довольно долгим, поэтому пора уже приступить к рассказу о VRMMO. Для начала название этой VRMMO — «Ещё одна свободная жизнь Online». Её суть — получать удовольствие от другой жизни внутри игры. ОБТ (Открытое бета тестирование) закончилось 2 дня назад, а примерно через 10 минут планируется официальный запуск.

Игровая система в VRMMO — это классическая система навыков и уровней. Там нет базовых уровней, вы развиваете и совершенствуете свои характеристики и поднимаете уровни своих навыков. Так что это ММО, где навыки — это всё.

Для начала мне необходимо выбрать 10 различных навыков. Когда я прокачаюсь, я смогу выбрать и другие навыки. Вы зарабатываете очки опыта, достигнув определенного уровня навыков. Эти очки в дальнейшем вы сможете использовать для изучения новых навыков, по крайней мере, так говорили бета-тестеры.

Однако если у вас не было плана по выбору навыков и вы брали навыки наугад, то будите игроком с кучей никому не нужных навыков. Покорить Короля демонов или выполнить главный квест (задание) для вас останется нереальным.

Игра сделана для того, чтобы каждый смог насладиться

совершенно новой жизнью, где есть мобы (монстры), крафт (создание предметов) и общение в чатах.

Отлично, настало время игры.

У меня всё готово для подключения.

Итак, пора создать персонажа.

Что касается имени моего перса… Может быть это и звучит слишком просто или даже глупо, но я не могу вспомнить никакого другого имени, которое, на мой взгляд, звучало также круто, как «Earth» (далее Эрс).

Создание внешнего вида… Возраст 19 лет, рост 176 см. Цвет глаз и волос однозначно черный. Я не хочу привлекать к себе много внимания из-за внешнего вида, поэтому лицо будет совершенно обычное на вид. Так же я возьму кое-какие черты от парней-красавцев и внесу недостаток, например: нос, чуть выше обычного. Кстати, без разрешения нельзя сменить пол персонажа. И пускай мне 38, в душе я остаюсь молодым. И именно поэтому мой перс будет молодым. В мире, где я свободен, нет необходимости делать перса похожего на меня в реальности, так как в виртуальном мире я могу себе позволить омолодить своё тело.

Отлично, я почти закончил. Так… теперь выбор навыков для своего перса? Хм, я думаю… я буду делать перса для самостоятельной игры. Я не буду делать его красавцем, как другие или брать навыки для групповой игры.

Отталкиваясь от информации об игре, предоставленной бета-тестерами, я выбрал навыки, которые считаются или бесполезными, или просто мусором. Но для меня это навыки, которые помогут мне играть не торопясь и не по многу часов. Ведь мне 38, и игра не должна нанести вред моей повседневной жизни и работе. Только сегодня и завтра я смогу поиграть от силы час или два, к тому же мне нравится играть соло. Поэтому меня не заботит то, что я собираюсь выбрать так называемые бесполезные навыки. Я делаю быстрый выбор… Мой выбор пал: «Стрельба из лука», «Пинок», «Зоркий взгляд», «Магия ветра», «Крафт», «Кулинария», «Плотничество», «Алхимия», «Невидимость», «Физическое усиление». На первый взгляд эти 10 навыков не выглядят так уж и бесполезно, но если верить данным, полученным от бета-тестеров, 6 из них совершенно никчемны: «Стрельба из лука», «Пинок», «Магия ветра», «Алхимия», «Невидимость» и «Физическое усиление».

«Стрельба из лука» называется бесполезной, потому что попасть в цель очень сложно, так как точность стрельбы очень низкая. В дополнение, соотношение цены/качества просто ужасно и плюс к этому «Стрельба из лука» наносит только 75 % от урона

по сравнению с одноручным мечом. Вы можете, конечно, сказать «Стрельба из лука» позволяет вам атаковать на расстоянии, но для этого было бы лучше выбрать любую магию.

Тестируя «Пинок» на бета-тестинге, было выяснено, что это всего лишь удар без каких-либо дополнительных эффектов. Когда вы докачиваете навык до 10 уровня, вы получаете возможность развить этот навык дальше, но не «Пинок». Есть люди, которые говорят, что развили этот навык до 30 уровня, но так и не последовало развития у данной способности. Кстати, навыки типа «Удар» выгоднее, так как в дальнейшем их можно развить. По правде говоря, я выбрал «Стрельбу из лука», потому что я буду играть соло, и вступать в ближний бой для меня слишком опасно.

«Магия ветра» может показаться весьма полезной, но приглядевшись, вы поймете, что от неё мало толку. В «Магии ветра» полезен разве что бафф (благословление или усиление) на скорость. Данная магия совершенно не годится для атаки или восстановления. Атака других видов элементной магии (элементы: огонь, вода, ветер, земля, свет и тьма) намного сильнее. Если сравнивать способности к восстановлению, например «Магии ветра» и «Магии воды», то первая в 4 раза слабее, а если сравнить с «Магией света» то в 2 раза.

«Алхимия» — навык, позволяющий вам создавать зелья. В любом другом ММО это крайне полезный навык, но здесь вы можете все зелья приобрести у NPC (Non-Player Character — не игровой персонаж, далее НПС). Производство зелий здесь выглядит глупо. Время повторного использования зелий мало, но есть малая разница в эффектах зелий, купленного у НПС или приготовленного игроком. Так как разница в зельях мала, в этом нет смысла говорят бета-тестеры.

«Невидимость»… хотя этот навык и поможет вам избежать опасности, но при этом тратит 1 % манны в секунду, через 10 секунд навык начинает потреблять 2 %, а после 20 секунд использования 4 % и так далее… с каждыми 10 секундами стоимость навыка удваивается… Кроме того, есть мобы, которые могут вас учуять по запаху или чувствуют тепло, что делает этот навык бесполезным.

«Физическое усиление» улучшает бег, обращение с оружием, помогает в создании предметов… В целом, этот навык улучшает много чего, но слабо в отличие от специализированных навыков. Так как я собираюсь играть соло, мне более подходит навык, который улучшит многие мои аспекты, пускай и не на много.

Теперь с созданием перса покончено.

Я никому не сказал, что начал играть в эту ММО. Нет, вы не подумайте что у меня нет друзей, просто они любят выпить и

потрепаться…

Было бы неплохо с кем-нибудь познакомиться в онлайн, чтобы потом проводить время вместе в игре. Хотя вряд ли, ведь я буду использовать бесполезный лук, что уже будет плохо говорить обо мне. Возможно, мне удастся встретить в игре хорошего человека, на всё воля судьбы.

Мой стиль игры это… Рейнджер.

Хотя на самом деле в игре нет классов. Выслеживая добычу в лесу, стреляя в неё и убивая, после чего готовить пищу, не забывая об изготовлении лука. Также производство зелий из трав, собранных в лесу. Использование «Невидимости», когда становится опасно, и наконец «Физическое усиление» для поддержки меня во всём. Я думаю, это идеальный перс для меня с идеальными навыками. Ну а сейчас давайте уже играть и наслаждаться другой жизнью.

Добро пожаловать в «Ещё одна свободная жизнь Online»!

# Глава 2
# Многолюдный первый день и тренировочные площадки

Сразу после входа.

— Ого, сколько тут народа… хотя чего я ожидал, это же первый день. — пробормотал я

Я слышал голоса из толпы:

— Ищем народ для пати, идемте качаться! Нужны мили (бойцы ближнего боя)!

— Набираем участников и идем в скалистую зону, пока там все места не заняли!

И так далее… Все искали тимейтов (товарищей в свою группу), чтобы идти качаться (помним, что уровней у персонажа нет, есть только уровни у навыков). Бета-тестеры, которые уже были в курсе особенностей и тонкостей управления своим персом имели огромное преимущество, так как они уже знали, как лучше прокачавать свои скиллы (навыки).

Тем временем так же были слышны…

— Новички, у меня отличные шмотки!

— Убедитесь, что вы хорошо подготовлены к битвам!

Это кричали все торгаши, наполняя своими голосами воздух на всём рынке. Игроки, которые уже торговали, скорее всего, были бета-тестерами. Когда я вошел в игру, улица уже была забита маленькими лавочками игроков — классический элемент всех ММО.

Но, как я не старался в этом людном месте найти хоть кого-нибудь как я с луком на спине, мне это не удалось. Сплетни — великая сила, особенно если они от бета-тестеров.

А теперь я столкнулся с тем, что так же часто случается во всех ММО.

— Эй, шпана с луком, иди сюда.

Ага… Не важно где вы будите, всегда найдутся люди которые будут критиковать вас… Я же не хочу с ними иметь ничего общего…

— Я, хм…

Я изо всех сил старался не показывать моё расстроенное лицо…

— Что ты тут делаешь с этим конченым оружием?

— Уже решил отказаться от нормальной игры?

— Что с твоим лицом? Оно такое уродливое… Никакой

индивидуальности, ты как НПС. Очень тупо…

Бессмысленные оскорбления следовали один за другим. Как же мне повезло столкнуться с этим в первый день…

Конечно, с таким огромным количеством людей в первый же день было не избежать оскорблений в мой адрес.

Кроме того было 5 игроков, которые продолжали обсуждать меня…

Мне так и хотелось им сказать: «Вы совсем дикие что-ли?»

Но вскоре им наскучили издевательства надо мной, и они оставили меня в покое.

— В конце концов, такой мусор как ты должен остаться, сидеть в городе!

С этими словами пати из 5 этих дикарей ушла, благодаря таким людям как они мысли о том, что лук — это бесполезное оружие распространяется ещё сильнее.

— Как же это «радует» меня…

Так как я собираюсь играть в одиночку, это не имеет значения для меня. Честно говоря, было бы круто попасть в патьку, но я уверен, что каждый слышал о том, что лук — это слабое оружие и поэтому меня будут избегать.

Мне не нравится такое начало игры, поэтому я решил побыстрее убраться отсюда и моей целью были тренировочные площадки. Да, в этой игре есть тренировочные площадки.

Не смотря на то, что качать навыки в тренировочной зоне утомительно, бета-тестеры этим тоже занимаются. Из-за множества жалоб к администрации от бета-тестеров, в которых говорится, что нет специальных зон для безопасной прокачки скиллов, поэтому и были созданы тренировочные площадки. За это я хочу сказать бета-тестерам: «Спасибо!». Тренировочные зоны в этой игре не чем не отличаются от других игр, есть зона для дальников (для пользователей луков, метательного оружия и магии) и зона для мили (для бойцов на мечах, топорах, копьях, бойцов рукопашного боя и др.), где навыки отрабатываются на чучелах.

В тренировочных зонах вы можете поднять уровень навыков только до 5 уровня. И так же в этих местах прокачка скиллов идет медленнее, чем снаружи на мобах. НПС могут научить вас пользоваться своим оружием, заклинаниями и др.

Благодаря этому вы довольно легко получите знания о боевой системе этой игры, конечно же, если вы внимательно будите слушать НПС. Выслушав все наставления от тренеров, я сразу пошел тренироваться с луком. В тренировочной зоне вы получаете учебное оружие, я получил тренировочный лук и бесконечные стрелы. Удобная функция. Не долго раздумывая, я

приготовился к своему первому выстрелу.

— Прежде чем беспокоиться о точности моей стрельбы есть ещё одна проблема… — думал я.

Натягивать тетиву лука довольно просто, но вот правильно положить стрелу оказалось не легким делом. Стрелы выпадали и мне приходилось прилагать много усилий, чтобы удерживать их правильно. Честно говоря, я был расстроен, что это не просто. В любом случае я пытался сохранить позитивный настрой, вкладывая стрелы и стреляя снова. В результате я решил, что уровень моего навыка «Стрельба из лука» можно назвать — «Очень косо». Без тренера и индикатора траектории стрелы, целиться было бы очень сложно. Даже с практикой эффективность оружия остается низкой, так что я стал понимать почему «Стрельбу из лука» считают бесполезной. После сотни выпущенных стрел мне удалось дважды попасть в цель, из них, где то 70 стрел вообще просто выпали, так тяжело мне давалось правильно удерживать лук со стрелами. Возможно я никогда не смогу быстро стрелять из лука… Но не смотря на это я бросать практику не собираюсь. Наконец уровень навыка «Стрельба из лука» достиг 5 уровня, но в действительности с луком я обращался ещё очень плохо. Даже если бы я достиг 99 уровня навыка, наверное бы всё равно очень долго готовился к выстрелам. Подготовка, выстрел, подготовка, выстрел и так до бесконечности… Благодаря повторениям я смог сократить время подготовки к выстрелу на 80 %, а точность стрельбы повысил до 60 % и мои стрелы уже начали лететь по прямой.

Я думаю, что уже готов попробовать поохотиться на слабых мобов.

Я вернул мои учебные лук и стрелы НПС, следующая практика у меня будет с «Магией ветра». Для изучения мне нужен посох, а он в свою очередь повышает радиус атаки, урон и точность. Вы конечно можете и не пользоваться посохом, а творить заклинания руками, но в таком случае у вас есть только шанс попасть… Есть разные способы использования магии: посохи, магические книги, перчатки и кольца. Для игроков сосредоточенных исключительно на магии важную роль играют посохи и кольца, а для магических бойцов (смесь мага и воина) подходят перчатки и кольца.

И хотя посохи и остальные вещи очень ценные, сделать их ремесленникам очень трудно. Выходит проще ими обзавестись у НПС. Позаимствовав посох у НПСа, я начал качать «Магию ветра» используя низкоуровневые заклинания.

«Воздушные иглы»

Произнеся заклинание, из ветра образуются воздушные иглы

и устремляются к цели. В этом мире навык «Воздушные иглы» оцениваются довольно высоко, но начальные скиллы «Магии воздуха» бесполезны. Вы сможете разрезать несколько предметов, но аналогичные способности в других видах магии намного эффективнее.

Магия тратит манну, но она имеет гораздо более высокую скорость атаки, чем лук. Хотя возможно это, потому что я ещё не достиг должного уровня навыка «Стрельба из лука». В любом случае я получил свой 5 уровень «Магии ветра» и теперь приступаю к прокачке навыка «Пинок».

Многие кто тут побывал, тренировали свои навыки владения одноручным или двуручным мечами. Но сейчас, я начинаю практиковаться с «Пинком» наблюдая за остальными игроками.

Нанося удары ногами, я потихоньку начал поднимать уровень «Пинка». Поначалу я практиковал удары понизу, но немного прокачав навык, я уже тренировал удары выше. В реальной жизни я бы никогда не смог так высоко бить ногами, но это ведь игра и тут я могу это делать, не прилагая много усилий. Если я продолжу тренироваться, возможно, я смогу бить на уровне головы. Выяснив свои сильные и слабы места, я загорелся охотой на мобов.

Потратив примерно половину своего времени, я прокачал навыки: «Стрельба из лука», «Магия ветра» и «Пинок» до 5 уровня. «Физическое усиление» было, где то на 3 уровне, оно повышалось при прокачке любой из моих способностей.

В любом случае это здорово, что потратив совсем немного времени, новичок может освоить эти навыки. Пришло время поднимать уровни навыков дальше, но уже в реальных боях с мобами. Так как я был сильно увлечен и не заметил, как пролетело уже 3 часа. Мне надо идти платить за аренду своей квартиры, поэтому я вынужден уходить. После того как сходил оплатить аренду я узнал что валюта в игре называет Гулорами.

— А это забавно. (на японском слова «Гулоры» и «Светиться» звучат очень похоже)

# Глава 3
# Настало время покинуть тренировочные площадки, которые были прекрасным местом

После того как я покинул игру, я покушал, принял душ и вернулся в игру.

Но прежде чем выйти я проверил свою экипировку.

**Лук новичка**

*Лук подходит для всех новичков. Слабое оружие, поэтому смените его как можно скорее на что-либо получше.*

Эффект: Атака: +2

Прочность: бесконечная

**Броня новичка**

*Комплект брони для новичков. Не тяжелые доспехи.*

Эффект: Защита: +5

Прочность: бесконечная

Это все вещи, которыми я располагаю. Они имеют неограниченный запас прочности, так что вы никогда не сломаете их.

Кроме того в игре существует 4 типа брони для игроков: Тканевая броня, Кожаная броня, Легкие доспехи, Тяжелые доспехи. Конечно, вы сможете носить все виды доспехов, но если у вас нет определенного навыка, позволяющего носить тот или иной тип брони, то на вас будет наложен штраф, который будет замедлять ваши движения. Независимо от того насколько ваша защита высока, погибнув вы не сможете передвигаться. Другими словами, лучше носить самые крепкие из возможных доспехов, но не ограничивающих ваши действия.

Легкие и кожаные доспехи зачастую повышают магическую атаку или дают шанс увернуться от атаки противника.

И пока я говорю о других навыках, я начинаю изучать «Кулинарию», ведь в этой игре есть голод и жажда. Если вы голодны вы теряете HP (hit point — очки здоровья), а если испытываете жажду то теряете MP (mana point — очки манны).

Бороться с этими проблемами довольно легко, можно просто купить воды и хлеба у НПС. Они стоят по 5 гуларов каждый, так что экономить нет смысла, если вы будете скупить — просто умрете от голода. Штраф за смерть понижение всех статов на 30 и понижение прочности вещей на 33 %.

Если прочность используемого предмета падает до 0 % то данный предмет ломается. Наконец-таки я покинул тренировочные площадки, настало время охоты и этому я очень рад.

— Первый день… так долго этого я ждал… — пробормотал я, видя, сколько уже игроков охотятся за пределами учебных зон.

— Сгорите и подохните!

— Это моя добыча!

— Эй, вы там, вы уже трупы!

— Давайте же, нападайте на меня слабаки!

Наблюдаемую мной сцену нельзя была назвать никак кроме как «столпотворение». Игроки словно одичали, а я стоял и наблюдал за ними.

— Это будет продолжаться ещё несколько дней… — произнес женский голос.

Чистейшая душа, она разговаривает с лучником! Это моя первая настоящая беседа в игре.

— Вы так думаете? — произнес я.

— Угу, все хотят немного поохотиться, пока ночь не настала.

Ночь? О чем она?

— Могу я спросить? В игре есть разделение дня и ночи?

— М? Так ведь уже была одна ночь.

— Я был в тренировочной зоне, а потом выходил из игры, видимо я пропустил это.

— Скорее всего.

Девушка пояснила, что в игре повторяющийся цикл дня и ночь, день длится 3 часа, а ночь 2. Когда наступает ночь, сужается область видения и сражаться с мобами становится сложнее. Но есть решения этой проблемы: изучая «Магию света» на 10 уровне вам станет доступна способность «Свет», а докачав «Магию огня» до 15 вы получите «Факел», ну или, подняв «Магию тьмы» до 30 уровня вам станет доступно «Ночное видение».

Хорошо бы качнуть навык «Зоркий взгляд», ведь он очень важен для любого дистанционного бойца вроде меня.

— Походу вся эта толпа проторчит тут до ночи…

— Угу…

Ничего не поделать, пойду, займусь чем-нибудь другим.

— Спасибо за информацию

— Нет проблем! Я — Милли, добавишь меня в друзья?

Странно, она, что не знает, что с лучниками лучше не водиться? Хотя… благодаря её беззаботности я смогу добавить её.

— Меня зовут Эрс, приятно познакомиться!

— Мне тоже!

Мы добавили друг друга в друзья, и я пошел в город. Покинув охотничьи угодья, решил пособирать трав. Активировав навык «Зоркий взгляд» я начал выискивать травы. Почему я не могу распознать, что это за травы?

Эффект неизвестен

Вот черт, ну почему так? Откуда теперь мне знать, полезна эта трава или может быть наоборот опасна? В основном вы не можете собирать всё подрят, так как не можете идентифицировать все предметы. Хотя маловероятно, что эта трава опасна, надо собрать побольше пока не наступила ночь.

Наступила ночь, игроки вернулись в город, началась торговля дропом (предметы, выпадающие из монстров). Я тоже вернулся в город, присел на ступеньках в переулке и начал идентифицировать собранные травы. С первого взгляда распознать, мне было не суждено, но приложив усилия и потратив немного времени, данные о травах мне стали доступны. А причина в том, что навык «Алхимии» 3 уровня.

Похоже что благодаря этому навыку я могу распознавать травы, я получил 2, а затем и 3 уровень навыка распознавая травы.

**Удушающая трава**

*Если вы съедите эту траву, вы немедленно умрете от удушья. Запрещено к употреблению в пищу.*

Тип: растение

Воу, да это очень опасная штука! Админы вы, о чем думаете?! Каким надо быть сумасшедшим, чтобы это придумать?!

После идентификации трав, что я собрал, я попытался сварить зелья. Сходив в магазин, что был напротив я купил набор для Алхимии за 400 гулоров, кстати, начиная игру вам даётся 1500 гулоров. Я потратил 10 гулоров на подготовку к охоте, и ещё 10 на пищу, в настоящее время у меня осталось 1080.

Я узнал, как варить зелья. Сначала надо измельчить травы, затем добавить воды и нагреть. И зелье готово! Довольно просто в изготовлении. Хотя мои чувства уже начинают меня подводить, я провел слишком много времени в игре.

**Целебное зелье**

Ранг: обычное

Эффект: Восстанавливает 11 % от вашего запаса здоровья

Если вы 1 раз успешно приготовили зелье, вы потом сможете легко его приготовить повторно. Я перевел все имеющиеся у себя травы на приготовление зелий. В итоге у меня было много «Целебных зелий» и даже несколько «Противоядий», не думаю, что вторые мне скоро потребуются…

С ростом навыка изготавливать зелья становилось всё проще и проще. Ядовитые травы и «Удушающую траву» я не использовал, похоже, что мне не хватает уровня моего скилла.

Из очищающей травы я сделал:

**Противоядие**
Ранг: обычное
*Слабое зелье противоядия*
Эффект: Немного увеличивает сопротивление ядам

Кстати в игре есть продавец зелий, и я могу пойти и продать ему все свои «Целебные зелья». Но на самом деле, мои зелья на 1 % эффективнее, чем у НПС торговца, так что я пока их придержу. «Противоядия» я тоже продавать, не намерен, думаю, они ещё самому пригодятся.

Я неплохо прокачал навык «Алхимии», так что думаю, на сегодня на этом хватит. Выйдя из игры, я пошел спать, когда другие игроки остались качаться.

К моменту выхода уровни моих навыков:

«Стрельба из лука» 5 уровень
«Пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 4 уровень
«Магия ветра» 5 уровень
«Крафт» 3 уровень
«Кулинария» 1 уровень
«Плотничество» 1 уровень
«Алхимия» 7 уровень
«Невидимость» 1 уровень
«Физическое усиление» 5 уровень

# Глава 4
# Наконец то! Первые шаги прокачки

*На следующий день.*

Съев завтрак и закончив стирку дома, я зашел в игру. И после этого вы ещё думаете, что жены нужны?

Зоны обитания мобов были практически пустыми, кое-где виднелись игроки, но их число было несравненно меньше, чем в мой первый выход за город. Поэтому я подумал, что охотиться днём было неплохой идей (имеется ввиду реальное время).

С утра я собирал лечебные травы для зелий на продажу. Гринд (процесс улучшения навыка без отвлечения посторонними делами) навыка «Алхимия» доставлял мне много удовольствия, а скорость создания зелий выросла на 50 %.

НПС покупал зелья по 6 гулоров, стоимость производства была ниже этой цены, поэтому какие никакие деньги, но так я зарабатывал.

С теми деньгами, что я заработал на продаже зелий, я смог купить наборы инструментов для «Кулинарии» и «Плотничества». Теперь же я могу начать развивать другие производственные навыки.

Свой план на утро я выполнил, поэтому пора выйти из игры и пообедать, не хочется мне наносить вред своему здоровью.

Вернувшись в игру, я стал дожидаться утра, ведь ночью и обзор меньше, и появляются ядовитые мобы. Я слышал, что один парень, носивший кожаные доспехи, из-за плохой видимости ночью наткнулся на ядовитого моба и получил 3 ранения. Противоядия у него с собой не было… что было дальше, вы и сами понимаете.

Люди, изучившие «Магию света», используют заклинание «Свет» и продолжают охоту даже ночью, но большинство игроков все же предпочитают дожидаться утра.

Настал рассвет и я отправился на охоту.

Большинство игроков уже достигло того уровня, чтобы покинуть первую зону охоты и перейти во вторую, я же буду осваивать начальную зону. Я подыскал открытую территорию, где мобы достаточно простые и где будет легко вести бой на дальней дистанции. Моб, на которого я собираюсь охотиться, похож на кролика с небольшим рогом на голове. Хотя некоторые мобы опаснее, чем кажутся на первый взгляд. По крайней мере, я думаю, что бояться критического удара от этого моба мне точно не стоит. Ничего не опасаясь, я достал свой лук, зашел за спину

кролику и приготовился к выстрелу. Одна из особенностей «Стрельбы из лука» является то, что частую стрельбу вам вести не удастся, поэтому первый выстрел чрезвычайно важен.

Я занял удобную позицию и выпустил стрелу.

Стрела, рассекая воздух, летела точно в кролика.

— Я попаду, я обязан поспать!

В это мгновение «Рогатый кролик» подпрыгивает и уклоняется от моей стрелы.

— Что за…?

Хотя я стрелял ему в спину, находясь в его слепой зоне, он смог увернуться от стрелы и это меня слегка шокировало.

«Рогатый кролик» принял боевую позу и рванул в моем направлении. Судя по тому, как скоро он добежит до меня, у меня было время только на ещё 1 выстрел. Я натянул тетиву и пустил ещё одну стрелу в кролика. Так как цель быстро двигалась, я не сумел попасть в голову, стрела попала в лапу, тем самым немного замедлив бег моба. Шанс получить удара рогом беспокоил меня, ведь на мне была «Броня новичка» и я мог получить существенный урон. Однако, не поддавшись страху, я нанес удар ногой снизу так, что кролик отлетел.

«Рогатый кролик» вскрикнул от удара о землю. Я слышал его крик, но не испытывал к нему никакой жалости. У кролика оставался совсем немного HP, так что я просто подошел и ещё раз использовал на нём «Пинок», так как делают это футболисты. Мой последний удар потратил последнее HP моба и тот разорвался в небе.

Из «Рогатого кролика» выпало 2 предмета — это «Мясо рогатого кролика» и «Шкура рогатого кролика».

Навыки «Пинок» и «Стрельба из лука» получили немного очков опыта.

Во всяком случае, сейчас эти навыки спасли меня, как вдруг раздалось:

— ГОООООООЛ!!!

Я оглянулся и выкрикнул в ответ:

— Это не футбол!

Обернувшись, я увидел воина с двуручным мечом облаченного в тяжелые доспехи.

— Не, не, не, но выглядело это великолепно — продолжал смеяться он.

— Не понимаю что тут смешного?

— Меня зовут Цвай.

— Я — Эрс, так что тут забавного?

Оказалось, что когда я напал на «Рогатого кролика», Цвай впервые услышал звуки, издаваемые этим мобом. Кроме того, ему

очень понравилось наблюдать за тем, как кролик летал от моего «Пинка».

В разговоре Цвай часто пытался шутить…

— Ты что юморист? — спросил я.

Оказалось, что все, что хочет Цвай — это быть забавным.

После беседы с таким персонажем я погрузился глубоко в свои мысли…

Меня даже немного раздражало его присутствие и поведение, кроме того мы были посреди охотничьих угодий, где нашу сцену могли увидеть другие игроки…

— Мне Милли рассказывала о тебе. Она говорила, что ты очень даже забавный, и я пришел посмотреть на тебя сам. Запрос в друзья примешь?

— Почему бы и нет, но быть твоим партнёром по комедиям, нет уж…

Я добавил его и решил сразу с ним пообщаться, чтобы больше узнать о новом друге. Цвай показался мне сомнительной личностью, которая постоянно пыталась шутить и часто не в тему… Похоже, я поторопился с добавлением нового друга.

— Слушай, мы ведь как-нибудь покачаемся в пати?

Не дождавшись от меня ответа, Цвай ушел в город, я же был расстроен, заметив, сколько времени, было потрачено на убийство одного «Рогатого кролика» и болтовню с Цваем. Но у меня ещё оставалось немного времени, которое я решил потратить на охоту.

**Статус Навыков:**
«Стрельба из лука» 5 уровень
«Пинок» 6 уровень
«Зоркий взгляд» 6 уровень
«Магия ветра» 5 уровень
«Крафт» 6 уровень
«Кулинария» 1 уровень
«Плотничество» 1 уровень
«Алхимия» 9 уровень
«Невидимость» 1 уровень
«Физическое усиление» 8 уровень

# Глава 5
# Неверное толкование…

После охоты на «Рогатых кроликов» и болтовни с Цваем я полностью выдохся. Убив десятки кроликов, мне выпало только 30 «Шкур рогатого кролика» и столько же «Мяса рогатого кролика». Выходит дроп не 100 %, поэтому мне надо продолжать фармить (охота на мобов целью получения предметов).

Однако убивать «Рогатых кроликов» не так-то и просто. Стреляя из слепых зон, таких как спина или бока, «Рогатые кролики» всегда уклонялись. Можно было бы подумать, что им просто везет, но нет. Я пускал в каждого кролика по 2 или 3 стрелы и всё мимо. Похоже, что противник как-то догадывается о моих атаках, надо с этим что-то делать.

Я решил воспользоваться «Магией ветра» и впервые использовал «Воздушные иглы». Результатом я остался доволен, магия оказалась эффективнее и точнее, нежели «Стрельба из лука». Конечно, не все иглы поражали цель, но шанс был близок к 100 %.

И в голову мне пришла мысль — «Возможно, все мобы руководствуются одинаковой логикой». До этого я охотился только на «Рогатого кролика», поэтому я решил поискать другую цель и выбрал для этого «Гоблина».

Используя «Зоркий взгляд», я выследил «Гоблина», зашел ему за спину. Моей целью была голова. Держась на безопасном расстоянии, я вытащил лук и пустил стрелу. Стрела попала туда, куда я и хотел. «Гоблин» кричал от боли, держась лапами за голову. Воспользовавшись замешательством моба, я сразу же пустил вторую стрелу. Последняя стрела была направлена в тело, где и застряла. Урон от стрелы в тело был меньше, чем от попадания в голову. Скорее всего, голова считается слабым местом, и урон в эту часть тела будет больше. Совместно две стрелы отняли около 60 % HP моба. После попадания стрелы растворились в воздухе, а разъяренный «Гоблин» бежал ко мне.

«Воздушные иглы»

Я решил воспользоваться «Магией ветра» вместо лука. С помощью «Воздушных игл» я нанес дополнительные повреждения «Гоблину». Моб же бежал на меня с кинжалом. Я ожидал колющего удара и попытался увернуться, но удар «Гоблина» был размашистым и из-за неосмотрительности я получил ранение. Тогда я и решил, что сочетания «Стрельбы из лука» на дальней дистанции и «Пинка» на ближней будет оптимальным решением.

На лице моба можно было увидеть радость от успешной атаки на игрока. Должен признаться, я недооценил «Гоблина». Вы можете подумать, что раз я использую лук и магию, я слаб в ближнем бою, но это не так. Используя навык «Пинок», я нанес несколько ударов «Гоблину». Первый удар моб заблокировал рукой, но взвыл от боли. В это время я поднял ногу так высоко как мог и с усилием опустил, нанеся удар пяткой по голове. Второй удар был смертельным для него.

После боя я убедился, что в моем арсенале не только «Стрельба из лука» наносит ощутимые повреждения, но и «Пинок» тоже.

После сокрушающего удара «Гоблин» упал на землю и растворился.

Я же присел, чтобы подумать и выбить «Целебное зелье».

— В «Гоблина» из его слепой зоны я попал. Он даже не пытался уклониться. «Гоблин» сильнее кролика, так почему же более слабый кролик мог уклоняться от моих атак?!

Возможно, дело было в животном инстинкте кролика, которого не было у «Гоблина». Охоту я вроде веду правильно, держусь от добычи на расстоянии, не издаю шума, не позволяю мобу учуять мой запах.

— Я что-то упускаю…

Может зверь чувствует мою жажду крови? Наверное, у «Рогатого кролика» есть пассивная способность ощущать чьё-либо желание убить его. Вполне возможно, что разработчики игры дали такую способность кролику, в то время как «Гоблин» среагировал только на нанесение урона. Хотя говорить, что у кролика есть особое умение — это перебор. Просто есть определенны алгоритм поведения при направленной на него атаки.

— Я должен как-то скрыть свои намерения.

Не плохо сказано, но как же мне это сделать… У меня же есть способность «Невидимость». Возможно, этот навык позволит мне обмануть инстинкты животного. Если прикинуть, что есть «Защитные скилы», позволяющие избежать опасности, то должны быть скиллы разрушающие защиту!

Возможно «Стрельба из лука» считалась бесполезной, потому что её недостаточно изучили?

Оружия ближнего боя, такие как кинжалы и ножи, используются убийцами. Они могут скрывать своё присутствие, но всё равно их можно услышать или почувствовать запах. Может оказаться, что мнение о бесполезности «Невидимости», из-за того что находясь под действием навыка нельзя двигаться, ошибочно.

Уверен, что есть способ эффективного использования

«Невидимости».

Я сходил в город пополнить запас деревянных стрел. Кстати, основа для одной стрелы стоит 2 гулора, а железный наконечник ещё 15. Положил всё в инвентарь и вернулся к охоте.

«Рогатого кролика» я нашел довольно быстро и повторно встал в слепую зону. Встать там, где моб меня не видит, было очень важно для моего эксперимента.

«Невидимость»

Я вижу, как моё тело становится прозрачным, достаю лук. Моё МР расходуется довольно быстро, но для меня это не имеет значения, я целюсь и пускаю стрелу в кролика. В момент выстрела навык «Невидимости» развеивается, а стрела продолжает лететь прямо к «Рогатому кролику». Стрела пробила кролика насквозь!

— ОГО!!

От этого зрелища на мгновения у меня захватило дух. Я уже начал готовиться ко второму выстрелу, но кролик растворился. Первый выстрел нанес смертельный урон и убил моба на месте. Когда я собирался проверить свою догадку, я надеялся хотя бы на то, чтобы просто попаду, но ни как не ожидал убить первым же выстрелом.

Считается, что, стреляя деревянными стрелами из «Лука новичка», невозможно убить одним выстрелом. Дабы разобраться в случившемся я вышел из игры и вернулся только спустя некоторое время.

Мне удалось выяснить, что такой эффект был результатом слияния трех типов атак.

Во-первых, из-за того что я использовал «Невидимость» во время выстрела, атака получила статус «Внезапной атаки».

> **«Внезапная атака»**
> *Успешная атака из состояния «Невидимости».*
> Эффект: Наносит повышенный урон.

Во-вторых, «Прицельный выстрел».

> **«Прицельный выстрел»**
> *Успешная атака в определенную часть тела (имеется ввиду точное попадание, а не легкое ранение).*
> Эффект: Наносит полный урон.

В-третьих, «Критический урон».

> **«Критический удар»**
> *Атака, нанесенная в слабую точку.*

Эффект: Наносит повышенный урон.

Но «Критический удар» редко приводит к мгновенной гибели. Тем не менее, чем слабее моб по сравнению с игроком, тем чаще срабатывает «Критический удар».

Вот такое пояснение я нашел, когда выходил из игры.

Будь в игре классы, я наверняка мог бы считаться «Рейнджером».

Если вы в пати охотитесь на сильных мобов, вам просто необходимо иметь очень хорошо раскаченные основные навыки. А так как я пользуюсь луком, мне необходимо максимально раскачать мой навык «Стрельбы из лука». Поскольку я играю соло, раскачка «бесполезной» «Стрельбы из лука» для меня является единственным выходом.

У меня осталось немного времени, чтобы восстановить своё МР и принять этот вызов…

— Если я это сделаю… возможно… — пробормотал я.

Когда я объединил так называемые «бесполезные навыки», я получил просто превосходный результат. И только мне довелось использовать эти скиллы из-за их плохой репутации среди игроков. Эти комбинированные навыки — это не читерство (жульничество), это реальная механика игры. Конечно, использовать их проблематично, но итог превосходит все ожидания.

Завершив свой эксперимент и довольный результатом, я отправился в город. Но была ещё одна причина, почему я покидаю охотничьи угодья — начинало темнеть.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 10 уровень
«Пинок» 9 уровень
«Зоркий взгляд» 8 уровень
«Магия ветра» 7 уровень
«Крафт» 6 уровень
«Кулинария» 1 уровень
«Плотничество» 1 уровень
«Алхимия» 9 уровень
«Невидимость» 3 уровень
«Физическое усиление» 10 уровень

# Глава 6
# Чувства сильнее оружия

С приходом ночи большинство игроков отправились в город. Возможно, цикл дня и ночи был создан, чтобы у людей было время на отдых. Помимо этого появляются разные мобы способные убить игрока одним ударом и другие опасные вещи.

Подумав об этом, я решил взять перерыв и передохнуть. Сейчас игроки будут пополнять свои запасы провизии и зелий, я от них немного отличаюсь, но вот кушать, как и всем мне тоже необходимо. И купил «Хлеб» у НПС и собирался покушать.

**Хлеб**

*Утоляет голод. Необходим чтобы не умереть голодной смертью.*

Эффект: немного наполняет шкалу сытости

Качество изделия: 3

Честно говоря, вкус у этого «Хлеба» отвратительный. Хотя другого всё равно нет, а ведь так хотелось бы поесть чего-нибудь вкусненького!

Пати бета-тестеров и других игроков, начавших в день официального релиза, только и занимаются качем. Я заметил, что есть игроки, которые выбрали не боевые, а ремесленные профессии. Возможно, мне стоит обратиться за советом к бета-тестеру играющего за ремесленного персонажа.

Но я не видел игроков выбравших навык «Кулинария» — это объясняется тем, что еду вроде «Хлеба» можно купить и у НПС, пускай даже и ужасную на вкус… Возможно игроки и правы, что не выбирают этот навык. Играя в другую ММО я возможно бы поступил, как и остальные, но в данной ММО реализовано чувство вкуса! Значит должна быть и вкусная пища!

Уверен, что найдется кто-нибудь, кто захочет переделать местные блюда на свой вкус с использованием, например: «Мяса рогатого кролика». Для себя я решил, что следующий навык, за который я возьмусь это — «Кулинария». Начинать с чего-то сложного я не буду.

Пора подумать с чего нужно начать…

— Мне нужны специи.

Для начала я пошел и купил у НПСа специи.

**Соль**

*Одна из главных приправ для блюд.*

**Перец**

*Приправа на вес золота. Отлично сочетается с мясом.*

**Травы**

*Придает блюдам прекрасный аромат и чувство сбалансированности. Можно использовать как для приготовления пищи, так и употреблять в готовом виде.*

Эффект: немного восстанавливает МР.

Попробовав приправы я восстановил 3 МР. Для приготовления моего первого блюда я выбрал стейк. Я пошел в переулок и начал свои приготовления, ведь если бы я сделал это на главной улице, я бы путался у всех под ногами. Я достал сковороду, маленькую плитку и маленький столик, по размерам именно то, что нужно для игры.

Я полил «Мясо кролика» маслом и положил на сковороду. Жарил мясо на умеренном огне, пока не услышал приятный потрескивающий звук, после чего посолил и поперчил блюдо. Перевернув несколько раз мясо я, наконец, выложил его на тарелку. Думаю, у меня не будет проблем при ношении приготовленной пищи в инвентаре.

**Стейк из кролика**

*Просто зажаренный кусок «Мяса рогатого кролика»*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Качество изделия: 2

— Да «Хлеб» НПСа и то вкуснее чем это… Ладно, надо попробовать, чтобы понять, что не так с блюдом.

Мясо оказалось очень жестким. Даже на вкус это было трудно назвать мясом, притом оно ещё и воняло… Добавление соли и перца ни как не повлияли на блюдо.

— Я полностью согласен с оценкой. Хорошо, значит, для начала надо сделать мясо нежнее.

Я взял нож и порезал «Мясо рогатого кролика» на ломтики перед обжаркой, посыпал их перцем и солью, и добавил трав для придания прекрасного аромата. Кстати в набор для «Кулинарии» входит: котел, нож, разделочная доска, сковорода, меленькая

плитка и 6 рабочих поверхностей (скорее всего, имеется ввиду что-то вроде маленьких столиков).

Результатом второй попытки стало:

**Стейк из кролика с травами**

*Благодаря травам «Мясо рогатого кролика» имеет прекрасный аромат. Мясо обработано особым образом для придания нежности.*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Качество изделия: 5

— Оценка 5, не дурно.

Я сразу попробовал приготовленное мною блюдо, мясо оказалось нежным, а благодаря использованию трав ещё и имело прекрасный аромат. С солью и перцем я не переборщил, поэтому в целом я был очень доволен. С другой стороны, максимальная оценка качества приготовления 10, а значит, мне есть ещё куда стремиться. Возможно это из-за низкого уровня навыка «Кулинария», но стоит способность подраскачать и я смогу добиться более высокой оценки.

— К счастью у меня ещё много ингредиентов, чтобы попробовать разные способы приготовления.

Подумав минут 30 и доев приготовленную пищу, я решил готовить стейк, пока не закончатся ингредиенты.

**Отварной стейк из кролика с травами**

*Перед обжариванием «Мяса рогатого кролика» его сварили в воде. Травы придали мясу прекрасный аромат, а благодаря балансу нежности и прекрасного вкуса вы и не подумаете что это «Мясо рогатого кролика».*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Качество изделия: 7

Оценка нового блюда была 7, наверное, отварить мясо, а затем пожарить его и выглядит странно, но это дало результат и я теперь знаю, как нужно готовить «Мясо рогатого кролика». Я уверен не будь навык «Кулинарии» такого низкого уровня, оценка данного блюда была бы 10.

Результатом моих стараний был прекрасно приготовленный стейк с чудесным ароматом, для которого потребовалось всего-навсего мясо низкоуровневого моба. Я был очень доволен блюдом и теперь готов в полной мере насладиться его вкусом!

— Итак, приятного ап…

— А ну притормози!

Я был очень удивлен, увидев, как много игроков стоит вокруг

меня. Я был поглощен приготовлением своего блюда, что не заметил происходящего вокруг. Глаза игроков горели, смотря на меня, от чего мне становилось жутко.

— Что тут происходит? — робко высказался я.

Стоявшие игроки уже перестали меня замечать. Они жадно смотрели на приготовленное мною блюдо, а в их глазах можно было прочитать «МЫ ХОТИМ ЕСТЬ!».

Я чувствовал опасность, поэтому живо стал складывать принадлежности в инвентарь и последним я положил туда стейк.

— ОН УДИРАЕТ!

Я пытался было удрать, но видя такое количество игроков, понял, что это бесполезно…

Не хочу говорить о том, что происходило далее…

Оказалось, что пока я практиковался в приготовлении «Мяса рогатого кролика» весь переулок наполнялся звуками гриля и ароматом жареного мяса. Игроки, проходящие мимо переулка, не могли устоять перед соблазнительным запахом, у них разыгрывался аппетит и они шли в поисках источника запаха пока не находили меня.

Не смысла говорить о том, что я скептически отнесся к людям, молча смотрящим на меня…

— Не трогайте его, пусть закончит своё блюдо, тогда и поедим… — перешептывались игроки.

Я был в отчаянии, кто же знал, что в поисках новых способов приготовления стейка я запахом привлеку к себе внимание такого количество игроков… Меня окружили и дожидались, пока я закончу приготовления, при попытке удрать, меня остановили…

Бежать было некуда. Полностью разбитый я был вынужден готовить стейк из кролика, пока не удовлетворил запросы каждого… И спасибо за то, что это была поздняя ночь, и весь следующий день я провел за тяжелой работой.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 10 уровень
«Пинок» 9 уровень
«Зоркий взгляд» 8 уровень
«Магия ветра» 7 уровень
«Крафт» 9 уровень
«Кулинария» 14 уровень
«Плотничество» 1 уровень
«Алхимия» 9 уровень
«Невидимость» 3 уровень
«Физическое усиление» 11 уровень

# Глава 7
# Спрос никогда не равен предложению

Последние несколько дней с тех пор как я впервые приготовил мясо стали для меня настоящим кошмаром.

— Справа число… слева тоже… можно двигаться…

Вы спросите меня, почему я иду с такой осторожностью?

— Эй, я нашел повара! — держа за плечо, выкрикивает кто-то.

Я поворачиваю голову назад и вижу не одного человека, а целую толпу…

— АААА…

А ведь раньше я кричал только при просмотре фильмов ужасов…

— Мы поймали его! — кричала толпа…

Мне ничего не оставалось кроме как сдаться…

Постоянно жарить стейк стало моей повседневной обязанностью…

После того как они заканчивали есть, они не расходились…

Я не знаю, как так получилось, но люди, попробовавшие мой «Отварной стейк из кролика с травами» хотя бы один раз, ничего другого есть больше не хотели… Они приходили и делали кучу заказов, от чего мне хотелось просто провалиться на месте…

— Мы слишком долго ели этот отвратительный «Хлеб»! — жаловались игроки.

Со временем проблем у меня становилось всё больше…

Когда навык «Кулинарии» достиг 15 уровня, качество приготовления стейка достигло 8! Оказалось, что когда оценка блюда достигает 8 баллов, то еда начинает давать специальные бонусы!

**Отварной стейк из кролика с травами**

*Перед обжариванием «Мяса рогатого кролика» его сварили в воде. Травы придали мясу прекрасный аромат, а благодаря балансу нежности и прекрасного вкуса вы и не подумаете что это «Мясо рогатого кролика».*

Эффект: Наполняет шкалу сытости.

Бонус: в течение длительного времени повышает силу атаки.

Качество изделия: 8

Называть это проблемой — не совсем верно. Но если к этому добавить огромное количество боевых персонажей использующих навыки атаки и поддержки и прибавить бонусы от пищи, то это становится очень хлопотно… Так как это сочетание приводит к тому, что у меня куча заказов…

В отчаянии я попытался выставить огромную цену, чтобы отпугнуть от себя игроков сказал:

— Блюдо за 100 гулоров (это в 20 раз дороже чем «Хлеб»)!

Но никто даже не стал торговаться со мной. В ответ же я слышал:

— Эм… Мне несколько стейков… Спасибо!

Топовые (лучшие) игроки достигли 30 уровня навыков и могут выбрать специализацию. Например: если вы обладали навыком «Владение мечом» то теперь можете выбрать один из следующих скиллов: «Владение одноручным мечом», «Владение двуручным мечом», «Владение двумя оружиями» и другие.

Однако оказалось, что использую более развитые и мощные навыки запас сытости тратиться быстрее. Естественно для таких навыков «Хлеба» уже было недостаточно, голод приходил очень быстро и некоторые игроки даже погибли. Конечно, если вы маг то вам надо решить вопрос в восстановление МР, но если вы мили вам надо что-то делать, чтобы не умереть голодной смертью.

Воинам, использующим навыки ближнего боя, приходилось заботиться о голоде чаще, чем магам, ведь первые для навыков тратили шкалу сытости сильнее, чем вторые. Поэтому мили приходилось с собой таскать целую кучу дешевого «Хлеба» что доставляло большие неудобства.

Но теперь есть стейк из кролика!

Хоть вкус и очень важен для игроков, но другая особенность была в том, что стейк наполнял шкалу голода намного сильнее чем «Хлеб», что привлекало дополнительное внимание! Стейк утоляет голод в 10 раз лучше чем «Хлеб», кроме того так как качество приготовления блюда было 8, стейк давал небольшой прирост к силе атаки на некоторое время. Думаю, если оценка станет выше, то и бафф станет существеннее.

Получается, съесть стейк, пусть и стоимость в 100 гулоров, выгоднее чем «Хлеб». Для меня 100 гулоров — это большие деньги, а для топовых игроков — мелочь.

Если меня ловят, я остаюсь в игре до 23:30 и готовлю целый день… У меня просто нет выхода…

Какой у меня уровень «Кулинарии»? Уже превысил 20. Я хотел быть рейнджером, но теперь я повар… Я всё время провожу за готовкой, один на один со своими проблемами…

Следующее чем бы я хотел заняться это поднятием навыка «Плотничество». Плотники обычно производят щиты и посохи, я же ничего из этого сделать не смогу, но зато попробую сделать лук, ведь любой другой плотник не станет его делать.

Я срубил дерево, собрал перья из птичьего гнезда, что было на дереве и начал создавать деревянные стрелы, таким образом, я прокачиваю свой навык. Я подготовил все необходимые материалы для производства лука, но я всё ещё занят готовкой, поэтому не успел доделать…

Мои боевые навыки уже превосходят уровень начальной зоны, так что пора поискать новые территории для охоты. Пока что мне надо сменить свою начальную экипировку.

Лук я себе сделаю сам, а вот броньку нужно будет покупать у другого мастера. Так как я готовил, как сумасшедший я неплохо заработал.

— Закажу я себе что-нибудь особенное!

Готовить одно и то же мне надоело, и я решил расширить

список блюд. В продовольственном магазине я закупился: морковью, луком, зеленым перцем и капустой. Для нового блюда я использовал «Мясо ужасного волка», которое купил у других игроков. Я приготовил:

**Жареные овощи с «Мясом ужасного волка»**

*Данное блюдо получается в результате смешивания жареных овощей и мяса волка.*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Бонус: дает небольшое увеличение характеристики интеллекта.

Качество изделия: 8

Кроме того я стал производить травяной напиток похожий на чай:

**Травяной чай (имитация)**

*Смесь молотых трав залитых водой. Чай приятнее пить, чем просто воду.*

Эффект: немного утоляет жажду.

Бонус: 5 % повышение регенерации МР.

Качество изделия: 8

Моё меню теперь пополнились блюдами для магов, что повлекло за собой увеличение заказов. Так как зелий восстановления МР в продаже маловато, спрос на них никогда не падает.

Со всей этой ситуацией я сильно отклонился от первоначального плана… Потому что как только меня ловят для меня начинается кулинарный ад…

— У меня нет ни на что времени…. Я только готовлю, готовлю, готовлю…

И ведь сопротивляться бесполезно, такими темпами я скоро впаду в отчаяние…

Вернувшись с работы, я принял душ и сел перекусить.

— Ладно, пора заходить в игру и что-то предпринять иначе это никогда не закончится!

За последнее время я получил уйму приглашений в гильдии и запросов на принятие дружбы, но от всех отказался. У меня уже есть 2 друга — Милли и Цвай. Надеюсь, когда мне понадобиться их помощь они меня выручат.

— А вообще странно… Как меня всегда находят?!

Этот вопрос меня долгое время беспокоил, пока однажды я не наткнулся на записку:

Повар обычно находится в переулке на главной улице напротив продуктового магазина.

— Эм…

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 11 уровень
«Пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 8 уровень
«Магия ветра» 9 уровень
«Крафт» 15 уровень
«Кулинария» 23 уровень
«Плотничество» 4 уровень
«Алхимия» 9 уровень
«Невидимость» 7 уровень
«Физическое усиление» 14 уровень

# Глава 8
# Важно правильно подготовить снаряжение

И вот настал день, когда я занимался не только готовкой… конечно я кое-что приготовил, но и прокачать навык «Плотничества» смог.

Когда навык «Кулинарии» достиг 20 уровня, в навыке появилось дополнительное умение «Быстрое приготовление». Данное умение заметно сокращало время, которое я тратил на то, чтобы пожарить или сварить пищу. Однако данный скилл совершенно бесполезен, если ты не можешь полностью сосредоточится на приготовлении, но благодаря кулинарному аду моя концентрация была на высоте.

Я быстро выполнил все заказы, при этом качество приготовления не стало хуже, и теперь у меня есть время, чтобы заняться «Плотничеством». Сейчас моей целью было сделать себе лук и как можно лучше.

Мне нужен новый лук, с «Луком новичка» искать более подходящие мне по уровню охотничьи угодья просто глупо…

Так как все приготовления я уже сделал, сразу приступил к созданию лука. Во-первых, самый простой способ сделать лук — это распилить дерево на плашки и собрать лук.

Раз у меня навык «Плотничества» довольно низок, то и лук получится так себе. Глупо думать, что при нынешнем уровне навыка я создам что-то действительно выдающееся.

Из дерева я вырезал заготовку для лука, сделал небольшие засечки в месте захвата рукой, чтобы было удобнее держать лук, затем я натянул тетиву и готово!

На самом деле я не знаю, как правильно производятся луки, но в любом случае мой образец готов.

**Лук начинающего плотника**

*Лук был сделан новичком постигающим азы плотничества. Едва ли поможет справиться даже с гоблином.*

Эффект: атака + 4

Качество изделия: 3

— А характеристики получше будут, чем у «Лука новичка». Да и с первой попытки получилось!

Учитывая, что уровень навыка «Плотничество» был довольно

низок, зато уровень «Крафта» был наоборот высок, что положительно сказывается на всём, что я произвожу, и помогает избежать создания бракованных изделий.

Я задался целью раскачать «Плотничество», для чего устроил массовое производство луков. С поднятием скилла качество моих изделий станет выше даже без перехода на ингредиенты более высокого качества.

— Когда я начинал заниматься готовкой, то пробовал разные идеи. Отваривал ингредиенты, жарил их, смешивал между собой и в итоге добился прекрасных результатов. Почему бы не попробовать и тут разные подходы.

— Процесс изготовления методом проб и ошибок — это же так весело!

Сейчас я буду импровизировать, создам лук, используя другую идею. Я возьму одну заготовку для основания лука, сделанную из дерева легко поддающегося сгибанию, и 2 заготовки из более жесткого дерева. Соединяю их между собой так, чтобы края лука были из жесткой древесины, а сердцевина из мягкой.

Я думаю, характеристики двух типов древесин дополнят друг друга и в итоге у меня будет отличный лук.

Собранные воедино заготовки я крепко скрепил между собой, а чуть ниже центра лука я сделал выступ, чтобы было удобнее держать. Обработав поверхность и согнув лук, далее я проверял его баланс.

Покрутив лук в руках и убедившись, что с ним всё в порядке, я натянул тетиву и ещё раз проверил прочность и баланс изделия, а то вдруг он развалится посреди боя.

Для создания я использовал 2 вида древесины: белая гибкая древесина была в основании лука (проходила через весь лук сверху донизу центральной белой полосой) и черная древесина по краям лука.

В результате я получил лучший из созданных мною лук.

**Прототип композитного деревянного лука**

*Этот лук был создан благодаря идее объединения нескольких видов древесины в одном изделии. Имеет высокую эффективность, но сложен в обращении.*

Эффект: атака +12

Качество изделия: 5

— А я неплохо поднял атаку, с +4 до +12. Пойду, испробую этот лук на охоте.

Прочитав информацию о созданном мною оружии я понимал, что пользоваться данным луком будет проблематично. Но даже

если с ним тяжело будет управляться, я ни сколько не сомневаюсь в его убойности.

После того как у меня появилось отличное оружие, мне необходимо раздобыть броньку.

Я пошел посоветоваться с другим ремесленным игроком, занимающимся созданием брони. Кстати ремесленники могли создавать доспехи с креплениями для оружия. Когда я нашел магазинчик, в нём был только один молодой парень.

На вывеске было написано: «Продаем броню, покупайте материалы!»

И когда я думал, что этот ремесленник был один, кто-то окрикнул меня:

— Пожалуйста, заходите Повар-сан.

Это была наша первая встреча, но он обратился ко мне Повар-сан.

На меня снова напали грустные воспоминания. И чтобы окончательно не потерять свой настрой, я решил быстро сменить тему и сказал, что пришел за бронькой.

— Что ты хочешь? Какими навыками владеешь?

— Ну, это бы я и хотел обсудить. У меня нет навыков ношения кожной и тканевой брони.

Если честно я не хотел ему рассказывать, какими навыками я обладаю…

— Мы торгуем только кожаными доспехами и по вам я могу с точностью сказать, что вы не маг.

— Отлично, потому как тканевую броню я брать не хочу, совместно с луком она не эффективна…

Хотя считает, что для лучника в основном подходит именно тканевая броня (хотя она меняет только внешний вид и толку от неё мало).

— Так ты тот самый лучник, до которого довязалась группа неадекватных игроков в первый день игры?

— Да, это я. Но я с ними больше не сталкивался. Так что мне пока везет.

Я снова вспомнил плохое, поэтому постарался как можно скорее сменить тему для разговора.

— Я бы хотел посмотреть, насколько хороши ваши комплекты кожаных доспехов.

— На счет этого… Я вот только закончил работу с комплектом «Кожаной брони оборотня». Данный комплект поднимет вашу атаку и не требует специального навыка для ношения. Я вам его рекомендую.

Оборотень — это моб, на которого мне пока что рано охотиться. Но уже есть игроки, которые охотятся на него, они

основные поставщики его шкур.

Пускай это и прекрасная бронька, но остается только один вопрос…

— А какова цена? Конечно же, на весь комплект.

На данный момент у меня есть 86 000 гулоров. Ведь мне нужно иметь запас денег для «внезапной» готовки, ну скажем так, на ингредиенты… Но как для игрока, который ещё не покинул начальные охотничьи угодья, у меня накоплена просто колоссальная сумма.

— На рынке сейчас не так много «Шкур оборотней», так что цена на весь комплект 68 000 гулоров.

Не так и дорого для комплекта брони из довольно редкого на данный момент материала. Да и глупо экономить на том, что будет спасать мне жизнь.

— Я куплю весь комплект.

— Отлично, с вами приятно иметь дело!

Теперь у меня есть новое оружие и новое броня, я готов отправиться на следующее охотничье угодье.

Параметры брони:

**Комплект «Кожаной брони оборотня»**
Эффект: защита головы +5
защита торса +15
защита пояса +13
защита рук +8
защита ног +6
Бонус: когда на вас надет полный комплект, ваша атака повышается

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 11 уровень
«Пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 8 уровень
«Магия ветра» 9 уровень
«Крафт» 17 уровень
«Кулинария» 25 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 9 уровень
«Невидимость» 7 уровень
«Физическое усиление» 15 уровень

# Глава 9
# Наконец-то охота, как же долго я к этому шел

Начальная зона охоты — это луг, поэтому я пойду дальше. Поначалу мне изредка встречались деревья, а посмотрев вперед, я увидел густой лес.

— Интересно где я сейчас иду это вторая локация? Или же лес вторая? А может лес это уже третья.

Сейчас мне торопиться некуда, и народу здесь мало, поэтому я могу в полной мере насладиться охотой.

Печально признавать, но приготовление пищи намертво закрепилось за мной. Причем именно в том месте, где я обычно готовил, поэтому там я разместил свой торговый автомат.

Отварной стейк из кролика с травами — 300 гулоров

Жареные овощи с «Мясом ужасного волка» — 250 гулоров

Травяной чай (имитация) — 400 гулоров

А для всех тех, кто считает что «Алхимия» — это бесполезный навык я создал новое зелье.

**Целебное зелье со вкусом винограда**

Ранг: необычное

*Так как данное зелье имеет вкус винограда, оно неплохо утоляет жажду.*

Эффект: Восстанавливает 18 % от вашего запаса здоровья.

Качество изделия: 6

ПП: в игре есть шкала сытости и шкала жажды, если шкала сытости на нуле персонаж постоянно теряет HP, если шкала жажды на нуле то теряет MP.

Это универсальный продукт, им можно восстанавливать здоровье и утолять жажду.

— Интересно когда до остальных дойдет, что «Алхимия» не бесполезный навык? — рассмеявшись, произнес я.

За это зелья я прошу 30 гулоров, возможно вы подумаете, что это дешево, но это в 3 раза дороже, чем купить зелье у НПСа. Но я считаю, что цена оправдана, ведь помимо быстрого восстановления HP вы ещё и утоляете жажду.

Так что у меня есть время на охоту. Для начала я проверю, какие мобы тут водятся и сколько их. Используя «Зоркий взгляд» я видел раз в 10 дальше, чем обычно. В этой локации обитают: Ужасные волки, пауки и 3 вида червей.

Хоть на мне и полный комплект «Кожаной брони оборотня» что защищает меня, я не должен полностью полагаться на него, а должен прилагать все усилия, чтобы по максимуму избегать атак противников.

Насколько мне известно, уровень восприятия мобов в данной локации довольно таки высок. Кроме того атаки паука ядовиты, поэтому я буду вести свой бой на максимально возможной дистанции и постараюсь выяснить все способности противника.

С помощью «Невидимости» я скрылся от всех и произвел «Внезапную атаку». Такую атаку я назвал «Соколиный выстрел», которая раз в 10 увеличивает диапазон атаки, что по максимуму раскрывает потенциал дистанционной атаки.

Приближающегося моба я встретил «Пинком» и «Магией ветра». Затем снова беру лук в руки и применяю «Невидимость». При таком виде атаки я не произвожу ни малейшего шума, что позволило мне с легкостью поразить цель в голову.

Даже если цель мала, мне просто нужно больше выдержки…

— «Соколиный выстрел» — прошептал я.

Ничего удивительного, бесшумное нападение предполагает тишину во всём. Не создавать шума — это всё что мне необходимо, чтобы расправляться со слабыми противниками.

Тихое хладнокровное убийство — это мой идеал.

Возможно, в дальнейшем у меня появятся сильно привлекающие внимание навыки, но об этом я буду думать позже.

**«Соколиный выстрел»**
*Увеличивает боевой диапазон и ускоряет атаку.*
Эффект: Позволяет мгновенно поразить цель

Пущенная мною стрела пробила голову волка, не ожидавший атаки волк стал метаться в панике. При попадании я увидел игровое извещение:

Успешно проведена атака «Прицельный выстрел»

Видя растерянность моба, я, не мешкая, выпустил вторую и третью стрелы в тело волка.

Волку был нанесен огромный урон из-за моей возросшей огневой мощи. Такой эффект был получен благодаря новому усиленному луку и «Внезапной атаки» из навыка «Невидимости».

Такой тип боя давал для меня определенные преимущества.

Ведь используя эту тактику боя, я прокачивал одновременно «Стрельбу из лука», «Невидимость» и «Физическое усиление».

В своих боях я в основном качал навыки: «Стрельба из лука» и «Физическое усиление», но иногда пользовался «Магией ветра» и «Пинком».

В основном я развивал свои навыки, охотясь на Ужасных волков.

Конечно, есть ещё и ядовитые пауки и черви, напоминающие зеленых гусениц…

Но с ними иметь дел я не хочу, потому что их тела выделяют мерзкую фиолетовую жидкость… Тем не менее, сражаться с ними тоже приходится. Когда «Магия ветра» достигла 10 уровня, мне стал доступен навык «Ветряной резак» и этот навык гораздо эффективнее «Воздушных игл».

Новый навык потреблял не мало МР, но ведь у меня есть «Травяной чай».

— Затраты МР для меня вообще-то не проблема пока я пью чай между сражениями.

Играя соло везти беспрерывные бои невозможно, для этого игроки и собираются в пати. Я же трачу значительное время на восстановление.

«Пинок» уже 15 уровня, но никакого доп. умения так и не открылось…

Когда я держу в руках лук, я так же могу использовать «Пинок» и даже ходьбу с бегом, но немного медленнее обычного, а так же могу уклоняться вправо или влево, чтобы избегать атак противников.

В бою уклонение в сторону — это приглашение для контратаки! Ведь избежав атаки, бока противника остаются абсолютно не защищенными, чем я уже не раз воспользовался. В открытые области я наношу обычно удары коленями, которые весьма эффективны.

Используя «Ветряной резак» на червях я разрубаю их надвое.

— Буду сражаться так, пока не появится идея получше. Да и убивая так мобов, уровень навыка растет на ура!

После всех этих событий я могу сменить локу и пойти пособирать травы. Хотя большинство из этих трав я могу купить в магазине и пускай даже по низкой цене, но цена за те объемы, что мне необходимы для своих нужд очень ощутимы. Для экономии я вынужден часть своего времени я тратить на сбор трав.

— Хм… «Удушающая трава»… Может попытаться скормить её мобу? Хотелось бы мне посмотреть как они будут метаться в агонии.

Помимо трав мне нужно и дерево, но я уже забил весь

инвентарь, то займусь этим в другой раз. Я думаю, что сюда ещё вернусь, так как присмотрел тут неплохие материалы для создания нового лука.

— Здесь много ценных пород деревьев.

Собрав всё необходимое, я вернулся в город пополнить запас стрел. Я продал шкуры ремесленнику, который занимался производством доспехов. После чего я решил проверить свой торговый автомат.

Всё продано, и зелья и еда.

Сбоку на своём автомате я увидел записки и начал их читать.

«Сок ну ооооооочень хорош!»

«Пожалуйста, выставляйте больше на продажу, я купил меньше чем хотел…»

«Вкус отменный! Создавайте и дальше!»

Если вы покупаете всё необходимое у НПС такой реакции вы никогда не увидите.

— Если хорошо подумать, это не плохой способ разбогатеть! — Рассмеявшись, произнес я.

Созданных мною зелий и блюд хватило всего на несколько дней. А затем спрос на еду и зелья взлетел до небес и времена моего спокойствия подошли к концу. Кроме того игра подготовила новые трудности для игроков.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 16 уровень
«Пинок» 15 уровень
«Зоркий взгляд» 12 уровень
«Магия ветра» 11 уровень
«Крафт» 23 уровень
«Кулинария» 30 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 18 уровень
«Невидимость» 10 уровень
«Физическое усиление» 18 уровень

# Глава 10
# Похоже, завтра предстоит ужасный денек

Игровое извещение:

Ни в коем случае не отнеситесь к этому легкомысленно!

Если вы это читаете, значит, вы авантюрист, обладающий определенными навыками. Но не будьте столь высокомерны!

Пускай, в бою вы очень сильны, но задумайтесь, ведь кто-то создал все предметы, которыми вы экипированы.

Кто сделал вам оружие? Кто сделал доспехи и простую одежду? Кто готовил вам пищу, без которой вы бы умерли от голода? Кто создает зелья, без которых вы бы не оправились от ранений?

Об этом никогда не стоит забывать… НИКОГДА НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ОБ ЭТОМ!

Вся ваша экипировка сделана ремесленниками!

Есть конечно, и такие люди, которые говорят: «Мы платим деньги и приносим материалы, а они просто создают вещи!»

ВЫ НЕ ПРАВЫ!

Согласен, деньги компенсируют процесс производства. Но есть и то, что нельзя компенсировать одними деньгами.

В конце концов, вы бы не были так сильны без помощи других!

От всего вышесказанного даже сбилось дыхание…

Поэтому я оставляю это предупреждение для всех авантюристов, которые придут после.

НЕ ПРИЗЕРАЙТЕ!

Не важно, какими сильными или богатыми вы стали, вы должны ко всем относиться лояльно или закончите как я погребенными в темном подземелье…

*Это последняя воля безымянного авантюриста, найденная в первом данже (подземелье).*

Когда я зашел в игру я не поверил своим глазам. Куча народу в крутых шмотках и с приличным обвесом, которых в одном месте

обычно не встретишь, сидели в городе и скандировали свои нужды.

— Продайте поты (зелья) плз…

— Куплю зелки, по 30 за каждый!

— Продайте зелья если вы не собираетесь охотиться на мобов!

И так далее… Все эти высказывания можно обобщить в одну фразу: «Продайте зелья!».

Но с чего вдруг такие перемены?! В руководстве игры сказано: «Вы можете покупать зелья в желаемом количестве у НПС-торговца.» Возможно «Алхимия» не так уж и бесполезна.

Я начал собирать информацию о происходящем.

Открыл список друзей. Милли и Цвай были онлайн. Я решил с вопросами обратиться к Цваю, ведь Милли была магом и на мой взгляд практически не нуждалась в зельях.

Я открыл окно приватной беседы и послал сообщение Цваю в чате.

— Цвай, это Эрс есть минутка поболтать?

— О Эрс, ты наконец-то зашел!

Он сказал наконец-то я зашел… Это меня напрягает…

— Почему все торчат в городе и пытаются купить зелья?

— Всё просто, НПС сказали, что распродали все зелки…

— Что?! Я, конечно, могу предположить, что причина в том, что игрокам требуется огромное количество зелий для покупки, которого нет у НПС.

— Странное объяснение сложившейся ситуации.

Кошмар, похоже, настанут совсем тяжкие времена…

Дистанционные бойцы, такие как маги, могут использовать «Магию света» или «Магию воды» чтобы пополнить запасы манны. Но вот игрокам находящимся всегда на передовой сражения необходимо мгновенно пополнять запасы HP, да и игрокам, находящимся в арьергарде периодически тоже нужно пополнять HP.

Шокирующее сообщение о том что «Зелья распроданы» сильнее всего задевало как раз бойцов авангарда, ведь как сражаться на передовой не имея с собой потов?

Согласитесь, что невозможно в бою увернуться от всех атак.

Ведь есть игроки, которые всегда в гуще сражения, такие как танки, например, как быть им?

— Настанут тяжелые времена…

— И, похоже, что ты Эрс в большой опасности!

— С чего бы?

— Не ты ли ранее продавал «Целебное зелье со вкусом винограда»? Я чую, спрос на него подскочит как никогда!

— Да у меня уже вся почта забита письмами с просьбой продать им поты.

Я понимал, что мне придется идти на своё знакомое место и начать готовить зелья на продажу, чтобы хоть как то сгладить пагубную ситуацию. Практически все игроки начали играть, ознакомившись с руководство по игре на сайте, они считали что «Алхимия» бесполезна, поэтому никто не выбирал её себе в навыки.

— Эрс, я приду к тому месту, где ты обычно работаешь.

— Думаешь, у меня могут возникнуть проблемы во время продаж?

— Вполне, увидимся позже.

Закончив общение, мне ничего не оставалось кроме как пойти запасаться ингредиентами… После я отправился в место, где обычно занимаюсь крафтом. Кстати мои возможности в приготовлении стали более разнообразным, когда я достиг 30 уровня «Кулинарии», так как мне были добавлены новые инструменты для готовки: пароварка и гриль.

Я докупил в магазинах чего мне не хватало, и продолжил путь. И как только я прибыл, меня обнаружили…

— Повар явился!

— Дружище свари зелки!

— Деньги не вопрос, только скорее!

Здесь творился полный бардак, а всё из-за повышенного спроса на мою продукцию и в центре этого безумия находился я…

— Вас слишком много, поэтому ограниченное количество в одни руки! — Выкрикнул я.

Тут собралась такая толпа, что я не мог подсчитать, сколько тут человек, но я отлично понимал, что толпа будет только расти. Ситуация была сродни катастрофе, поэтому я предложил:

— 5 зелок на человека!

Так как материалов у меня не особо много, а так же ни кто не способен собрать нужные мне травы из-за отсутствия навыка «Алхимия» пришлось ввести ограничения.

Меня можно было бы назвать монополистом, но, ни кто на это не жаловался. Закончив с переговорами, я принялся за работу.

Вскоре прибыл Цвай и помог урегулировать ситуацию, организовав из игроков очередь.

Оказалось он — Глава гильдии! Тогда не удивительно, что своими быстрыми и четкими командами он смог организовать толпу. Тем временем я начал серийное производство потов.

Благодаря развитому навыку «Кулинария» я мог использовать доп. умение «Быстрое приготовление» в «Алхимии», причем качество изделий ни опускалось ниже 6, а значит, недовольства

среди покупателей возникнуть не должно.

— 40 гулоров за штуку.

Раньше я установил цену в 30 гулоров, но в сложившихся обстоятельствах я повысил цену, но не слишком, не хотелось бы вызвать гнев у игроков. Но с другой стороны, моё зелье восстанавливает больше HP чем зелье НПСа и вкус винограда есть в моём и жажду утоляет — недовольных быть просто не может!

Заниматься готовкой потов весь день я просто не могу. Буду делать, что в моих силах, ведь хоть немного, но все, же я удовлетворяю спрос.

Я изготавливал так много как мог, и пока всё шло хорошо… Но ингредиенты расходовались сумасшедшими темпами…

— Извините на сегодня всё… у меня закончились материалы и сделать для продажи я больше ничего не смогу.

Старался, как мог, чтобы помочь людям, но без ингредиентов никак. Продав всё, я вынужден идти собирать травы.

Я размышлял о затраченном времени и о том, что случилось. Агрессивных игроков «успокаивал» Цвай.

От моих размышлений меня оторвал, чей-то крик.

— Эй, слышь? Живо поты мне в сумку скинул, они мне нужнее.

Передо мной была пати Дикарей, которая донимала меня в первый день игры из-за лука…

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 16 уровень
«Пинок» 15 уровень
«Зоркий взгляд» 12 уровень
«Магия ветра» 11 уровень
«Крафт» 28 уровень
«Кулинария» 31уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 23 уровень
«Невидимость» 10 уровень
«Физическое усиление» 18 уровень

# Глава 11
# Призрение к эгоистам

— Мне нечего вам продать, так что я удаляюсь.

Сказал я Дикарям, но точно так же я бы ответил и другим игрокам. Причина была в том, что я не хотел никого обманывать, ни эту банду, ни людей стоящих в очереди.

— Ничоси! Ты ничтожество и смеешь мне такое заявлять?!

Этот парень полный дурак и ему уже ничем не помочь.

— Я не знаю, что вы там себе надумали, но я ничего не продаю.

Я знал, как надо разговаривать с такими людьми, не зря же я прожил свои 38 лет. Кроме того похоже что они ещё подростки, что видно из их поведения в игре. Да и как они хотят, роль забитого я играть не собираюсь.

— Хорошо подумал Ублюдок? Решил тут подохнуть?

Эта мелкота уж сильно расшумелась… Надо бы им преподать урок.

— Вы поймете смысл моих слов, если обернетесь.

— И что мы там увидим?! — прокричал один из них с явным настроем кого-нибудь замочить.

И тут они заметили… Вот придурки.

У них не было и шанса спастись от разъяренных игроков ожидающих своей очереди на покупку.

— Какого?..

Было видно как нарастало напряжение в их пати. Игроки, которые уже практически достигли своей очереди на покупку, начали активировать боевые режимы и подготавливать оружие. Всё это место было пропитано жаждой крови. И тут до Дикарей дошло, что они спровоцировали толпу… очень глупо с их стороны…

— Зачем вы вступаетесь за него? Он всего лишь мелкий придурок!

… Беру свои слова назад, он так и не понимает ситуации.

Конечно, он считает меня никчемным из-за того что у меня есть производственные навыки. Согласен в бою я, конечно же, уступаю боевым профессиям.

Зато моя сильная сторона, это всё что не относится к боям.

Ведь нужны же производственники, которые будут игрокам делать доспехи и оружие, в моём случае имея навык «Алхимии» я буду поставлять «Целебные зелья», а «Кулинария» помогает бороться с голодом и жаждой.

Ремесленники производят кучу всего и если им портить жизнь, то это может сильно аукнуться… Представьте, мастер перестал производить доспехи, значит, их нельзя больше купить, а это нанесет колоссальный урон игрокам.

И если такое случиться, что мастера откажутся производить товары то игра придет в упадок! Связь боевых и ремесленных профессий очень сильна. Если ремесленников и дальше будут травить неадекватные игроки, то вскоре станет невозможным купить ни оружие, ни доспехи, ни какие-либо товары вообще. Предметы, которые продают НПС годятся только для новичков. Тогда остается только один вариант — надеяться на дроп, что не очень-то разумно. Тупо убивать мобов, как раз для тех, кто только и может, что махать мечом. Дикари как раз и таких, они не задумываются о том, что своим поведением они могут сорвать продажи.

— Ха! Глупо, как же глупо, таким дуракам уже ничем не помочь… — произнёс я так, чтобы всем было слышно.

Многие игроки кивали в знак соглашения с моими словами.

— Ублюдок! Нарываешься! — грозился мне человек, который, скорее всего, был лидером этой группы.

Передо мной появилось игровое сообщение:

Уорд вызывает вас на дуэль, вы согласны?

Началось… Этот парень… Похоже, мне нужно своими руки положить этому конец.

До этого я занимался только готовкой еды и производством зелий, но дуэль это дело мужчин!

— Хорошо, раз слов ты не понимаешь, то поймешь на свое шкуре, убийство единственный способ.

И я нажимаю «Согласиться».

— Эй, может не стоило соглашаться? — Сказал Цвай.

Обычно так оно и есть, соглашаться на дуэль от не пойми кого не нужно.

Все уже решили, что шансов у производственной профессии против боевой нет… Однако.

— Интересно, будут ли хорошие воспоминания после смерти? — произнес я.

Режим дуэли перенесет нас в специальное место, а игроки стоящие рядом будут там зрителями. Все наблюдающие уже считали, что я проиграл и их можно понять, мой противник с двуручным мечом и в тяжелых доспехах, а у меня всего лишь изготовленный лук и кожаная броня. Ясно как день что меня сотрут в порошок…

Независимо от обстоятельств, я всё же думаю, что шансы у

меня есть. Уорд полностью уверенный в своей победе, стоит и ухмыляется.

Пускай он и закован в тяжелые доспехи это не значит, что в них нет уязвимых мест, ими же я и воспользуюсь. Так что я намерен атаковать его слабые места, в которых защита практически ровна нулю.

5… 4… 3…

Начался обратный отсчет дуэли.

Мы в 10 метров друг от друга, учитывая мои навыки, лук достать я попросту не успею.

2… 1… НАЧАЛИ!

Уорд быстро сокращает дистанцию между нами и использует какой-то навык владения мечом. Удар идет сверху вниз, такое нападение сочетает в себе силу удара меча и самого игрока. Хоть многого об атаках милишников я и не знаю, но того что вижу уже вполне достаточно чтобы понять что атака будет по прямой линии. В общем, нет никакой разницы между ним и Ужасным волком. Для того чтобы уклониться от этой атаки нужно всего то сделать пол шага в сторону.

Наблюдавшие со стороны за дуэлью были уверены, что я так ничего и не смогу сделать. Кажется, я слышу голоса говорящие: «Нет…» или «Безнадежно…», но через мгновение всё изменилось, и уже были слышны возгласы удивления. Наступательная мощь противника была более чем просто внушительна, но промахнувшись, вы становитесь на время абсолютно беззащитными.

Уорд даже не задумывался о том, что один шаг может всё изменить, очень глупо с его стороны! Уровни его навыков явно выше моих… и вот настал момент он замахивается мечом и делает удар но тот разрезает землю.

Я использую этот момент по-полной!

Наношу удар ногой прямо в челюсть, как это я делал с рогатыми кроликами. Да согласен урон от такой атаки небольшой, но зато атака заставила его раскрыться ещё больше. Отклонившись назад, Уорд открывает мне своё слабое место — это шея, такую возможность я не упущу. Резко достаю лук и стреляю, прежде чем он придет в себя. Одним точным попадание я пробиваю ему горло стрелой. В течение короткого промежутка времени стрела торчит в его шее. Так как разница в умениях огромна, я не должен колебаться, надо сделать всё быстро.

— Я… Я… Урок… — пытался что-то сказать Уорд, но с пробитой шеей у него это так и не получилось.

Так как моя атака не магическая, то он рефлекторно попытался вытащить стрелу из шеи руками, что стало для него

роковой ошибкой. Я прицелился Уорду в лицо и выстрелил.

Есть много уязвимых точек: лицо, затылок, шея, сердце, солнечное сплетение и др. При использовании противником тяжелой брони сердце и солнечное сплетение сразу отпадают, в спину тоже не получится.

После первой стрелы HP Уорда опустилось до 40 %, после второй оставалось около 5 % HP.

Но так как это всего лишь дуэль на самом деле никто не пострадал.

Чтобы добить, я разбежался и в прыжке ударил ногой по стреле, торчавшей из лица Уорда, чтобы вогнать её ещё глубже. После этого завершающего удара противник рассыпался.

Вы победили

Все зрители были в шоке. Дуэль закончилась и все были отправлены обратно, где всё и начиналось. Группа Дикарей была в ужасе, они были уверены в легкой победе их лидера. Однако он был побежден, не нанеся ни единого удара своему противнику использующему лук! Они не понимали что произошло и от того были напуганы.

Прошло уже достаточно времени с момента происшествия, и я нашел в себе силы сказать:

— Убирайтесь отсюда и чтобы я вас больше никогда не видел.

Дикари бежали, сверкая пятками.

С ними было покончено, слухи об этом быстро разлетелись повсюду и всюду их осуждали. Они вызвали на дуэль ремесленника и проиграли ему, они стали посмешищем для всех и каждого от чего перестали показываться окружающим на глаза.

Опомнившись, я заговорил с окружающими меня игроками:

— Извините меня за задержку, я возобновлю производство и продажу зелий, как только запасусь ингредиентами для создания.

Окружающие меня люди стали расходиться, я же направился на сбор трав.

Каким-то образом мне удалось продать зелья всем, кто ко мне обратился.

Почувствовав облегчение я вышел из игры.

P.S. Игроков из группы Дикарей стали игнорировать все ремесленники. Им отказывали в ремонте вещей, в продаже шмоток, оружия и конечно же в продаже потов. Поэтому им ничего не оставалось кроме как самоликвидироваться из этого мира.

**Статус навыков:**

«Стрельба из лука» 17 уровень
«Пинок» 16 уровень
«Зоркий взгляд» 12 уровень
«Магия ветра» 11 уровень
«Крафт» 28 уровень
«Кулинария» 31 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 26 уровень
«Невидимость» 10 уровень
«Физическое усиление» 20 уровень

# Глава 12
# Невезуха, базовые умения не проходят

После дуэли прошло уже несколько дней. Игровой мир стал потихоньку меняться. Навык «Алхимии» больше не считается бесполезным. Он был переосмыслен другими игроками и получил признание.

Начнем с того, что «Алхимия» считалась бесполезной от того что поты можно было купить дешево и в больших количествах у НПС торговца. Если же всё-таки рассматривать этот навык для себя то его необходимо было значительно развить, чтобы что-то понять.

Ко мне стали приходить игроки с расспросами о том, как им стоит начинать раскачивать «Алхимию». Большинство из пришедших были новичками.

Конечно, я старался отпугнуть их от этого выбора, тогда бы я один мог продавать зелья группам и гильдиям. Я рассказывал им о сложностях сборах трав, идентификации ингредиентов, создании своего первого зелья.

Но реальность такова, что я один запросы всех игроков удовлетворить явно не смогу, поэтому я всё таки делился своими знаниями. Мои планы на будущее — это поставить лавочку по продаже потов, чтобы обеспечить свою жизнь.

Обновленные улучшенные зелья требуют больше времени между повторными использованиями и чтобы их создавать нужно пройти долгий путь развития навыка, но когда вы повысите уровень навыка «Алхимии» созданные зелья станут лучше магазинных, их качество компенсирует перезарядку использования.

Игроков выбирающих для себя навык «Алхимии» становилось всё больше, теперь запросы игроков удовлетворяются в полном размере, ситуация стабилизировалась.

Недавний же инцидент с отсутствием зелий стали расценивать как игровое событие или даже глобальный квест. Игроки, которые утверждали что «Алхимия» просто хлам сейчас жалеют о сказанном.

Тем временем я…

Я хотел катать соло, поэтому и взял «Стрельбу из лука» и «Пинок», но после поединка люди стали присматриваться к этим навыкам тоже.

Оказывается во время моей стычки с Дикарями, какой-то игрок записал всё на видео и выложил. В видео есть много полезного, там подробно показаны действия участников «от» и «до», ники (имена персонажей) же были замазаны. Видео разместили на офф сайте игры и на разных форумах. Стандартной тактикой в пвп было использование тяжелых доспехов и двуручного меча для нанесения одного удара с колоссальным уроном, чтобы сразу завалить противника.

Видео же показывает всем, как правильное использование «Стрельбы из лука» и «Пинков» может остановить противника, а затем и уничтожить его. После просмотра стандартная тактика ведения дуэли стала пересматриваться. Правда, пока в это версии игры нет ни одного игрока с луком кроме меня.

Комментарии разных игроков:

— Невозможно так часто попадать стрелами!

(Напомню когда наш гг тренировался с луком, первые стрелы вообще у него выпадали из рук, когда он научился правильно держать лук, началась беда с точностью выстрела, ему пришлось не слабо поднять уровень навыка, чтобы стрела начала лететь по нужной траектории)

— В чем причина такого умелого использования этого навыка?

— Чувак реально смог, думаю, что я бы не справился с этим навыком.

— Да это безумие! Скажите мне еще, что повара тоже сильны!

— Я буду переубеждать людей, которые считаю лук бесполезным.

— Народ, тот мечник был просто слабак с низким уровнем навыка!

— Игрок с луком скрыл свой ник, походу он решил удариться в бега))

Из видео были сделаны и другие выводы:

— Нельзя нападать необдуманно, надо быть всегда наготове иначе раскроешься и хана тебе!

История, показанная в ролике, подтолкнула людей к выбору и других профессий, что я думаю, в дальнейшем принесет баланс в игру.

Я поставил игровой автомат по продаже еды и зелий и отправился на охоту. Мне нужны волки, хочу поэкспериментировать для создания нового блюда, так же мне нужна древесина для модернизации лука и травы для новых потов.

— У меня есть цель и это прекрасно! А главное я, наконец-то могу поохотиться…

За время дефицита зелий я порядком себе нервы потрепал, поэтому хочу выпустить пар на мобах, ну и, конечно же, подкачать свои скиллы.

Кач в пати имеет свои преимущества, навыки так растут быстрее, но это для меня несбыточная мечта… Так что я вынужден играть соло, да и надо постоянно заботиться о материалах для производства… На жизнь же надо как то зарабатывать?!

Мне никто не поможет, если я оплошаю, поэтому я не могу себе позволить делать всё наспех или жадничать.

В итоге я смог убедить себя, что во всём я должен быть аккуратным и последовательным.

Путь становления Рейнджером очень тернист…

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 17 уровень
«Пинок» 16 уровень
«Зоркий взгляд» 12 уровень
«Магия ветра» 11 уровень
«Крафт» 29 уровень
«Кулинария» 33 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 28 уровень
«Невидимость» 10 уровень
«Физическое усиление» 20 уровень

# Глава 13
# Первый раз в пати (Часть 1)

Сейчас я сосредоточен на поднятии уровня навыков «Магии ветра» и «Пинка». Качая эти навыки я увеличиваю их эффективность, возможно, я даже смогу бить ногой быстрее! (ГГ возможно хочет объединить эти 2 навыка, как уже ранее он комбинировал «Невидимость», «Стрельбу из лука» и «Зоркий взгляд»).

Использование ног для меня крайне важно, например, в боксе бьют руками и основной упор делают на их развитии, я же должен развивать ноги, поэтому я бегаю с грузом, чтобы увеличить силу и выносливость.

Так же не стоит забывать о важности «Стрельбы из лука».

Когда ко мне враг подбирается вплотную, можно и оружие сменить, но в моём случае я перехожу на бег. Резко увеличив дистанцию с противником, я могу снова пустить стрелу, поэтому надо усилить ноги, а значит качать «Пинок», да и, в конце концов, я могу и ногой ударить. Такая тактика усложняет прицеливание, но всё равно на бегу я могу пустить стрелу и попасть во врага, урон, конечно, будет меньше, но зато так я могу вести борьбу без перерыва, что повышает мои шансы на выживание.

Когда навык «Магии ветра» достиг 15 уровня, я получил новое умение и тут же получил сообщение от Цвая.

«Эрс, не хочешь покатать в патьке?»

«А я вам не помешаю? Я ведь лучник…»

Через некоторое время пришел ответ.

«Все дали согласие)))» ответил Цвай.

Он сообщил детали и сказал, что кач будет послезавтра.

«Я жду от тебя вкусшянек!!!» ответил он и отключился.

Из разговора я явно понял, что основная причина, по которой меня позвали — это была ЕДА! Пускай, хоть так, но я смогу покачать в группе.

— А сейчас возможно мне удастся создать новое зелье…

PARTY TIME!!!

И вот настал долгожданный день.

Придя на место встречи, я увидел 5 человек. Я пришел на 5 минут раньше назначенного времени, а там меня уже все ждали. Максимальный придел на группу 6 человек. Кроме того игроки объединяются в группу обычно для охоты на сильных мобов или боссов.

— Здоров Эрс, а ты рано. — сказа Цвай.

— Не хотел опаздывать. Кроме тебя и Милли сплошные новые лица.

Я поприветствовал всех участников сегодняшнего действа.

Теперь я думаю, настало время быстренько обсудить план действий.

— Все познакомились с Эрсом. — сказала Милли спокойным тоном.

Я же пока что решил присмотреть к своим новым компаньонам.

— Начну с себя, я Нора, моя специальность — ближний бой на кинжалах. Короткостриженная девушка, использующая кинжалы, её атаки направлены или на отравление врага или на мгновенное убийство, в любом случае внезапное нападение это её конёк. Это моё мнение.

— Слушай Эрс, никогда не заикайся про её фигуру, а то она превратит твою жизнь в сущий ад! — послал мне шепот Цвай.

— Эмм… Приму к сведению. — ответил я.

Легко понять, что именно имел ввиду Цвай, её фигура не ахти, груди нет, доска одним словом. Единственное её достоинство — это рост около 170 см.

— ОК, я следующий. Меня зовут Рейдзи. По моему виду всем должно быть понятно, что в этой группе я буду танком (персонаж, отвлекающий на себя врагов, обеспечивая безопасность остальных участников группы), использую одноручный топор.

На нём была отличная экипировка, тяжелая броня, крепкий щит и слегка великоватый для одной руки топор, закрепленный на его спине. Впечатляет, один удар таким топором моба сразу отправит на покой, я думаю, он в бою крайне надежный союзник.

— Я фехтовальщик, пользуюсь полуторным мечом, звать Кадзаминэ.

У него был полуторный меч и легкая броня и несколькими металлическими вставками то, что нужно для фехтовальщика. Его меч имел довольно длинную ручку, что позволяло его держать как одной, так и двумя руками. Тем не менее, в реальности такой меч для одной руки будет тяжеловат, а для двух слишком легким, но ведь это игра, так что всё в порядке.

— Для простых атак я обычно беру меч в одну руку, но если есть возможность нанести удар посильнее, то беру меч в две руки. Мне нравится путь меча, и известность моего имени напрямую зависит от моих навыков владения мечом.

— Спасибо за лекцию, но у нас 4 милишника и 1 лукарь, разве пати не дизбалансная? — спросил я.

— Всё ок, Милли у нас знает кучу различных видов магии, а я владею «Магией воды» и могу похилить (исцелить) если

потребуется! — ответила Нора.

Должен признать все они достаточно необычные личности.

— На кого будем охотиться? — спросил я.

— Цвай говорил, что у тебя нехилые навыки боя на дистанции, поэтому мы решили бросить вызов «Дикому медведю» — ответил Рейдзи.

«Дикий медведь»… Я слышал о нём — здоровенная туша, причем ещё и очень шустрая, что делает его грозным противником. Даже стандартный медведь здоровый и сильный, плюс ко всему обладает неплохим интеллектом.

Атаки этого монстра внушают страх, но раз это всего лишь игра я думаю мы сможем с ним справиться.

— Все готовы? Выдвигаемся! — скомандовал Цвай.

Всё было решено, и я ступил на совершенно неизведанные для себя земли. В одиночку я бы не рискнул этого сделать, но так как я в группе, меня поддержит команда, поэтому я спокойно могу использовать «Зоркий взгляд» для слежения за мобами.

Последнее время я только и слышал что треп о еде, но стоило только начать охотиться, как всё изменилось. С помощью «Зоркого взгляда» я точно знал расположение мобов и прокладывал маршрут так чтобы избежать ненужных стычек.

Через некоторое время мы прибыли на место обитания «Дикого медведя», обнаружив его, я предупредил свою группу.

— «Зоркий взгляд» классный скилл, который реально поможет избежать трудной ситуации — сказал Кадзаминэ.

Никому не хотелось неожиданно наткнуться на мобов, поэтому благодаря моему умению мы ловко избежали всех стычек. Для моей группы это было в новинку, но для меня обычное дело избегать опасности, используя этот скилл. Можно сказать, что такие действия и характеризуют меня как Рейнджера!

— Баффните нас и подождем полного восстановления МР. - обратился Цвай к Милли и Норе.

Я был удивлен, насколько сильна «Магия воды» была раскачена у милишника. Эффект от баффа накладывается на 30 минут, так что у меня есть время чтобы восстановить всё своё МР. Мы начали охоту, как только все полностью восстановились.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 20 уровень
«Пинок» 24 уровень
«Зоркий взгляд» 14 уровень
«Магия ветра» 15 уровень
«Крафт» 29 уровень

«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Невидимость» 12 уровень
«Физическое усиление» 25 уровень

# Глава 14
# Первый раз в пати (Часть 2)

— Ждите меня тут, подтащу его к нам! — сказал я, оставляя свою группу.

Я направился искать «Дикого медведя» в прилежащих территориях. Способ охоты был выбран заранее, мы решили заманить одинокую жертву в безопасную зону, где нашей охоте никто не помешает.

В данной ситуации это отличная идея.

Я нашел открытую зону, где был отличный обзор и густая трава, в которой бы я мог спрятаться. Найдя нужного моба, применил «Зоркий взгляд» и стал прицеливаться.

— «Невидимость»… «Соколиный выстрел»…

Комбо из этих двух навыков просто идеально для внезапной дистанционной атаки!

— Спасибо «Невидимости» за то, что мишка меня не замечает!

Так оно и было, пока стрела не попала в моба, теперь я в центре внимания и туша силы и ярости на всех порах несется ко мне. Я сделал своё дело, пора возвращаться к группе.

— ЭЭЭЭЙ! Всем приготовиться, он на подходе!

После моего предупреждения Рейдзи вышел вперед и приготовился использовать скилл «Провокация». Данный навык позволяет вам привлечь внимание разъяренного врага, чтобы он атаковал вас, а не ваших союзников. Только имея в запасе такую способность можно называть себя танком. «Провокация» не атакующая способность, она повышает враждебность врага по отношению к вам, что заставляет противника сменить свою цель.

Есть такой скрытый параметр как «Ярость», она заполняется при атаках моба или иных действиях, для каждого игрока этот параметр заполняется отдельно. Обычно ярость быстрее всего заполняют маги или хилы, поэтому они становятся первоочередными целями монстров. К тому же они быстро умирали из-за низкого показателя защиты. Именно для предотвращения таких проблем и нужны танки, у них высокий показатель защиты, и возможность контролировать «Ярость» врага благодаря скиллам.

Но такие навыки, возможно, получить только благодаря развитию специальных умений.

Кстати «Дикий медведь» далеко не, просто, всего один его удар понижает HP Рейдзи практически на четверть. Для меня или

Милли хватило бы и одного такого удара, чтобы отправиться на покой. Милли сразу начала произносить заклинание «Магии света».

— «Исцеляющий свет».

И здоровье Рейдзи мгновенное стало 100 %. Он продолжал провоцировать медведя на себя, в то время как остальные члены команды могли спокойно атаковали.

— Ну-с, начнем. «Удар в спину»!

Первой атакой Норы был удар, наносящий большие повреждения мобу, но для его выполнения необходимо было стоять позади цели. Одно из главных преимуществ использования кинжалов это повышенный урон с боков и со спины, что делает их идеальными для внезапного нападения. Есть так же много навыков, для которых нужно использование кинжалов, но медведю походу не сильно-то и больно… Слишком уж он силён и крепок…

Цвай и Кадзаминэ использовали только обычные атаки, свои спец навыки они берегли для более подходящих моментов.

Я же использовал лук, мне не нужно было париться по поводу навыком, моего положения, я просто стрелял из лука, но из-за очень толстой шкуры защищающей медведя, решающий удар мне нанести не удастся. Немного подумав, я прикинул, что у монстра должно быть слабое место и скорее всего — это его морда. Но стрелять туда пока рано, я боюсь что, запустив туда стрелу, я мгновенное заполню шкалу ярости, тогда моб погонится за мной и начнется хаос. Тяжко признавать, но мои стрелы малоэффективны.

— Отлично, моя очередь. «Огненное копьё»!

«Огненная магия» Милли это что-то!

Из всех видов магии «Огненная магия» носит самый большой урон, но так же она и самая зрелищная. Например: во многих РПГ есть навык «Огненный шар». В доказательство моих слов ещё могу сказать что одно «Огненное копьё» Милли снизило HP медведя на 10 %! Это очень сильное заклинание, но из-за длительного каста (кастовать — произносить заклинание) оно не очень удобно, но так как Милли в пати, а значит с этим нет проблем.

Все выполняли возложенные на них задачи, авангард дрался вплотную, маги поддерживали сильными заклинаниями издали.

— Эй, эй, побудь со мной дружище ещё немного! «Провокация»!

Из-за огромного урона, который нанесла Милли, медведь направился в её сторону, но Рейдзи вовремя использовав свой навык, снова обратил внимание монстра на себя. Четкие действия нашего танка позволяли ему уверенно держать на себе медведя, а

защитившись от ударов щитом, Рейдзи терял лишь около 5 % HP.

Как только здоровье танка хоть немного опускалось Милли кастовала «Исцеляющий свет», а Нора «Воду исцеления» восстанавливая его здоровье до максимума.

Наша битва затягивалась, даже боевые навыки Цвая и Кадзаминэ не позволяли переломить сложившуюся ситуацию.

— Моё MP скоро закончится! — выкрикнула Нора.

Похоже что и у Милли осталось совсем чуть чуть MP, а это не сулит ничего хорошего. Без поддержки магов мы здесь погибнем.

— Черт! Неужели мы недооценили силу этого монстра?! — Выругался Цвай.

На данный момент HP медведя было в районе 30 %. Если дело пойдет и дальше так нам точно хана. Время пойти ва-банк, надо что-то придумать и придумать очень быстро.

Знаете, прожив 38 лет, я стал увереннее в себе и стал больше доверять своим решениям. Я думаю, у медведя есть очень слабое место и это место расположено между его глазами. У моба всё ещё есть 30 % здоровья, если я не убью его одной стрелой, то она застрянет в этом месте на какое-то время и этим я смогу воспользоваться.

Сейчас как раз подходящее время, шкала ярости заполнена чуть-чуть, значит, он меня не заметит.

— «Невидимость»…

Я ставлю на свою идею всё, если у меня не получится, то мы наверняка все трупы.

Натягиваю тетиву, ожидаю подходящего момента…

— Пошла…

Набрав полную силу полета, стрела поразила цель.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 23 уровень
«Пинок» 24 уровень
«Зоркий взгляд» 18 уровень
«Магия ветра» 15 уровень
«Крафт» 29 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Невидимость» 16 уровень
«Физическое усиление» 28 уровень

# Глава 15
# Первый раз в пати (Часть 3)

Несколько секунд я провожал взглядом пущенную мою стрелу. Пускай это были всего лишь мгновения, но они мне показались вечностью. Стрела достигла своей цели… было точное попадание…

— Слишком слабо…

Было попадание и именно туда, куда я хотел, но урон не отвечал моим ожиданиям… Повреждения всё равно были ощутимыми, на что указывало то, что медведь остановился и замахал головой, но как только он остановился, сразу сосредоточился на мне.

Текущее положение никак не изменилось.

По крайней мере, удар в слабое место прошел успешно. Цвай, Кадзаминэ, Нора и Рейдзи тоже выкладывались по-полной. Я был немного в себе разочарован, ведь так хотел нанести решающий удар, но не удалось, да и ещё одного «Огненного копья» Милли будет недостаточно, чтобы завалить медведя.

Но если судить, то урона мы внесли немало, непоколебимость врага была разрушена, он начал впадать в состояние безумия. Я решил использовать свой последний козырь, чтобы закончить эту битву.

— «Ускорение ветра».

Данная способность дается на 15 уровне «Магии ветра», это магический бафф который на 10 секунд увеличивает скорость передвижения, повторное использование возможно через 2 минуты. Значит, использовать его нужно только при крайней необходимости. Данный навык отлично подходит для того чтобы увеличить дистанцию с врагом, например для обдумывания плана или использования дистанционных способностей, ну или просто чтобы спастись бегством от смерти. Ещё со времён бета-версии игроки брали «Магию ветра» исключительно для того чтобы получить этот навык, ведь он значительно повышает вашу мобильность.

Вы спросите, зачем мне сейчас увеличивать свою скорость? Ну, уж, конечно не для побега, я собираюсь повторить мой трюк, проделанный на дуэли, когда я вбил стрелу ногой в голову своего противника. Для лучника, который всегда атакует, издали переходить в ближний бой — верх идиотизма, но ведь это я.

Медведь слишком здоровый, без ускорения я бы явно не достиг его головы. Стрелу могли бы забить Цвай или Рейдзи так

как они используют оружие, имеющее одну тупую сторону, но они вовсю сражаются на передовой и просить их, о чем-либо ещё, было бы перебором.

Милли хотела кастануть «Огненное копье», но ей не хватало МР. Я был единственным, кто мог ещё что-то предпринять.

Я несся как ветер и в одно мгновение уже оказался у позиций авангарда, отсюда я смогу провести свой удар. У эффекта «Ускорение ветра» осталось ещё секунд 5 может даже меньше. Настал момент истины…

— ВЫКУСИ!

Эмоции просто зашкаливали и чтобы поднять свой боевой дух до максимума, я выкрикнул первую, пришедшую в голову фразу! Если у меня не получится добить его этим ударом или я вовсе не долечу до его морды меня разорвут на части. Физически я не был силён и можно даже сказать, что я был слабейшим, но использование данного навыка придавало мне уверенности в себе! Я прыгнул изо всех сил и ударил ногой в стрелу, вогнав её между глаз медведя по-самое немогу.

Анимация данного действия была просто превосходна, отличная графика и эффекты реализма. Своей ногой я чувствовал, как стрелой прорывается плоть монстра. Я вложил все, что у меня было в последнюю атаку.

— Рррраааааааа!!!!!

Проревел медведь, да с такой силой, с какой не ревел ни от одной атаки ранее, даже «Огненное копьё» Милли не вызвало такого рёва. Я упал на землю и постарался как можно скорее убраться подальше от него. Стрела вошла так глубоко, что её уже нельзя было и разглядеть. Победа была близка, её ощущение уже витало в воздухе. HP медведя было равно урону от одного «Огненного копья» Милли. Комбо из выпущенной мной стрелы, моего добивания ногой и простых атак союзников отняло около 25 % здоровья этого чудовища!

— Добей его Милли! — скомандовал Цвай.

— «Огненное копьё»

Это была последняя атака, после её медведь рухнул замертво.

— Наконец! Мы сделали это! — выдохнул Рейдзи.

Он больше других ощутил на своей шкуре силу «Дикого медведя».

— Мы еле выкрутились Цвай, ты понимаешь, что он нам ещё не по уровню?! — проворчала Нора.

Я был полностью с ней согласен.

— Мой косяк, я не думал, что он окажется так силён… — признал свою ошибку Цвай.

— Народ, давайте сделаем перерыв и перекусим чего-нибудь!

Как я уже говорил ранее, я использовал «Зоркий взгляд» и проверил территорию, на который мы были, она была полностью безопасной, ни кто не помешал бы нашей трапезе. Честно говоря, я ещё хотел испытать каково на вкус моё новое блюдо. Мы взяли перерыв и я начал готовить своё новое блюдо.

— Это моё новоё блюдо и я хочу, чтобы вы его попробовали. Называется он «Шашлык из волчатины».

Мясо волка нанизывается на шампур, между кусочками мяса я нанизывал кольца лука. Блюдо готовится в 3 этапа. Этап первый: посыпаем мясо перцем и солью. Этап второй: затем посыпаем смесью из трав. И последний этап: использую лимонный сок в качестве ароматизатора.

**Шашлык из волчатины**

*Блюдо, приготовленное из «Мяса волка» нанизанного на шампур и обжаренного на гриле. Благодаря использованию трав и лимонного сока имеет легкий освежающий вкус.*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Бонус: Увеличивает скорость на длительное время.

Качество изделия: 8

Раздав всем по порции, я ожидал от них комментариев.

— Ммм, Афигенно вкусно!

— Блюдо специально для меня! Я обожаю мясо, особенно если оно без жиринки!

— Выглядит странно, но очень вкусно!

Я выслушал отзывы Рейдзи, Норы и Кадзаминэ. Все похвалили новое блюдо. Кстати Милли сидела и молча уплетала за обе щеки, уверен, что ей тоже понравилось. Что касается Цвая…

— Эээ, почему у меня хлеб НПС?!

Я ждал от него именно этой реакции, просто мне хотелось его подразнить, конечно, после этого я бы дал ему порцию блюда. После приема пищи мы согласились что «Дикий медведь» для нас это перебор, поэтому мы ушли охотиться на обычного медведя. Поохотившись довольно долгое время, мы вернулись в город и

разошлись, но перед этим я добавил в список друзей Рейдзи, Нору и Кадзаминэ.

Вот так и закончился мой первый совместный кач в пати.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 29 уровень
«Пинок» 25 уровень
«Зоркий взгляд» 23 уровень
«Магия ветра» 17 уровень
«Крафт» 29 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 9 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Невидимость» 19 уровень
«Физическое усиление» 31 уровень

# Глава 16
# Экстра: FAQ по крафту

Этот день я начну с заявления.

— Не правда ли в последнее время количество игроков выбравших «Кулинарию» увеличилось?! Я хотела бы выучить некоторые рецепты блюд для себя, но я должна ведь заплатить за это, сколько они стоят?

С этими словами ко мне обратилась Нора, когда она с Рейдзи пришли ко мне закупаться едой. Я нахмурился и сказал.

— Купить рецепты практически невозможно! Хотя нет, просто нереально. Это повелось издавна, и решение было принято всеми ремесленниками единогласно.

Это был мой ответ на поставленный вопрос, но…

— Ты меня заинтересовал, расскажи подробнее? — теперь не унимался Рейдзи.

Рассказ будет долгим, поэтому я дал им ароматное зелье со вкусом персика, прежде чем начать своё повествование…

Не продавать свои рецепты — это негласное правило всех ремесленников. Есть 2 причины на это.

Первая причина это деньги. Чтобы создать один рецепт требуются большие затраты денег и времени. Например: представим, что готовый рецепт это пазл собранный из 50 подходящих друг к другу кусочков, а в вашем распоряжении есть 10000 таких кусочков. И вот вам необходимо выбрать 50 нужных именно вам. Вы занимаетесь и пробуете разные варианты и методом проб и ошибок добиваетесь результата.

Вот таким упрощенным способом можно объяснить, что такое крафт.

Я потратил кучу денег на то чтобы придумать новые блюда, плюс чтобы добиться результатов надо многое попробовать — это долгий исследовательский путь, который вам не будут рассказывать.

А по поводу ингредиентов? Ладно, там «Мясо рогатого кролика» или «Водные травы» их можно и нафармить, но мясо ведь жесткое, для размягчения нужна соль — 10 Гулоров, нужны другие специи — 20, более редкие травы — 10 и это только первичные затраты о которых я вспомнил.

Кроме того если «Качество изделия» 7 или выше это ещё куда не шло, вы сможете это продать, а если качество ниже? Вы понесете убытки.

В спокойное время и сам могу собирать травы для зелий, но

когда спрос взлетает до небес и всё это нужно срочно приходиться закупаться у НПС торговца. Если я торгую в таких условиях, то чистая прибыль где-то 60 гуларов, но если я начинаю создавать новое или улучшаю старое, я вгоняю себя в огромные убытки.

Если вы хотите заработать денег идите и фармите, в этом больше выгоды. Именно таким образом я и смог накопить на комплект «Кожаной брони оборотня», плюс ко всему я не тратил деньги на исследования и разработку новых блюд, так и смог заработать 86000 гуларов.

Вторая причина, почему рецепты не продают, будет посложнее. Это скрытая статистика как то связанная с уровнем навыка «Крафта» и так думаю не я один.

Однажды в одном месте собралось много представителей ремесленных профессий, чтобы обсудить разные вопросы и от одного из оружейников я услышал одну историю. Это был довольно опытный оружейник, который делал Великие мечи, у которых качество изделия было 8. Оценка качества изделия очень важная штука!

Например: Великий меч с оценкой качества 5 имеет 100 урона, но при оценке 6 уже 110 урона, при 7 достигает 130, а при 8 взлетает до 160 и имеет некий бонус (как например у «Отварного стейка из кролика с травами» бонус: в течение длительного времени повышает силу атаки). Из-за различий в качестве множество мечников будут стараться заполучить оружие с самой высокой оценкой.

Ведь лучшая экипировка и защитит вас лучше, и охотиться вы будите эффективнее, а значит и денег больше заработаете.

Вот и появился игрок, который решил, что на этом можно сколотить кучу денег! Будь у него на руках рецепт «Великого меча» он бы легко мог разбогатеть.

За немалые деньги этот игрок купил рецепт у оружейника, накупил нужных ингредиентов и запустил массовое производство Великих мечей по технологии, описанной в рецепте.

Его навык «Оружейника» начал расти как на дрожжах и создавай он оружие с оценкой 7 или 8, было всё отлично. Несмотря на быстрорастущий уровень навыка и сколько бы он не делал мечей, их качество всегда было равно 5.

Игрок решил, что оружейник обманул его и продал поддельный рецепт! Он нашел мастера и потребовал деньги за подделку обратно.

Выясняя отношения между собой, они решили, чтобы выяснить, кто прав, а кто нет, пускай они оба, используя проданный рецепт, создадут Великий меч, а приглашенные

наблюдатели — другие ремесленники решат их спор.

Первым меч делал покупатель рецепта, он выполнил работу и передал экземпляр наблюдателям.

Это было решено для того, чтобы имея на руках оба экземпляра, они могли их сравнить, плюс, глядя на предмет, они могли понять сделаны ли предметы по одной технологии или нет.

Оружейник же создал Великий меч с оценкой 9, использую тот же рецепт, те же материалы, тот же метод ковки да меч создавался на их глазах, обмануть было невозможно. Было очевидно, что рецепт не был подделкой. Так же стало ясно, что качество изделия не определяется только уровнем навыка, есть ещё и скрытая характеристика и слухи о ней быстро разошлись между ремесленниками.

А самое важное стало ясно, что путей достижения успешного результата неимоверное множество!

С каждый днём людей выбирающих себе навык «Кулинарии» становится всё больше, а значит, люди смогут придумать и другие рецепты с уже известными продуктами, такими как «Мясо рогатого кролика». Возможно, кто-то придумает голубцы, а кто-то суп или пожарит мясо на шампуре, вариантов множество.

Эти блюда могут иметь разную форму, разные ароматы, но всё они будут изготовлены из какого-либо продукта по разным методикам.

Игра создана так, что даже один единственный результат, может быть достигнут различными способами и это правило применимо ко всему: к оружию, к броне, к еде и зельям и тд.

Как я уже сравнил ранее «Крафт» — это выбор нужных вам 50 частей пазла из возможных 10000 частей, а значит и комбинаций великое множество.

Возвращаясь к истории оружейника, который создавал Великие мечи, могу добавить, что другой оружейник мог так же создать Великий меч, но уже по своему совершенно другому рецепту, а в результате мы можем получить одинаковые изделия и даже с одинаковыми оценками качества!

Все собравшиеся на том споре наблюдатели решили, что без сомнения использовался один рецепт, но разница в качестве изделий была из-за того что один прошел тяжелый путь разработки рецепта, тратил ресурсы, свои силы и время, а другой имитировал готовый результат. Имитация всегда будет уступать по качеству оригиналу. Продажа рецептов, препятствует развитию своей скрытой характеристики, а значит и останавливает рост ремесленника.

Чтобы не придти в упадок негласно решили больше не продавать рецепты. Эта информация есть так же и на сайте игры,

там написано тоже самое но гораздо длиннее. Так же есть люди, которые в это не верят и считают что, не продавая рецепты, мы просто стараемся избежать конкуренции.

— Рассказ вышел довольно длинным, но зато я объяснил все причины, почему я, ни с кем не делюсь своими рецептами… Я могу научить вас основам, но всё равно я бы вам советовал самим во всём разобраться и выбрать свой собственный путь.

На этом мой рассказ был окончен, два моих друга внимательно слушали меня, попивая зелье со вкусом персика.

— Вот это история… оказывается, ремесленники не пытаются монополизировать рынок, как пишут на сайтах… — пробормотала Нора.

— Поэтому я и не могу помочь вам выбрать свой путь… Это чистейшая правда.

Что в реальной жизни, что в виртуальной есть люди, которые отвергают правду.

Я же не хочу приносить частички реальной жизни виртуальный мир, в реальном мире есть много вещей, которые вы не сможете сделать в виду определенных факторов, но в игре, если у вас что-то не получилось, просто выберете другой способ.

Вот за это я и люблю игры!

# Глава 17
# Самое время расширить свой арсенал

— Воу… лажанул…

Парень, лежащий лицом вниз на точке респауна (точка возрождения после гибели) был Эрсом.

Да, здесь я возродился. Вы спросите что произошло?

Я ушел в лесную зону, она была 4 по счету локацией, и там охотился на ужасных волков ради дропа. Но этого мне было мало, и я отправился в следующую локацию — густой лес. Увидев первого моба — «Большую пчелу» я тут же пустил в неё стрелу, но промазал… Стрела пролетела мимо пчелы и попала в «Скалистого муравья», монстра со способностью «Связь».

Способность «Связь» позволяет атакованным особям звать на помощь своих сородичей…

— Да ну… не может быть…

Лицо Эрса побледнело… Ведь сейчас он совершил большую ошибку…

Стрела попала в голову муравья и отскочила, не нанеся никакого урона, но этого хватило, чтобы муравей счел, что на него напали, и позвал сородичей.

Когда я опомнился, я уже был окружен толпой врагов. Бежать — не вариант… Я бы потащил за собой весь этот «паровоз» из мобов. «Паровозом» обычно зовут толпу мобов, которую тянет за собой игрок в определенном направлении. Монстры начинают друг другу мешать и начинают вытягиваться в линию напоминающую «паровоз».

Поскольку стрела отскочила, значит, лук бесполезен. Ну да, дерево же не сломает скалу, на что я рассчитывал…

Я попробовал «Ветряной резак», но монстр оказался настолько крепким, что эффекта снова не было, а использовав «Пинок» вообще нанес урон себе.

В попытках найти выход из сложившейся ситуации один из муравьев использовал на нём «Оглушение».

Вот вам загадка: лучник в кожаной броне с низким показателем защиты окружен врагами плюс ко всему лежит оглушенный на земле, что же с ним будет? Конечно же, отправится к праотцам и только после этого в точку респа.

Теперь вам известно как я оказался лежащий на земле в точке респа. Задумавшись о недавно случившемся, Эрс то есть я, в

мрачном настроении побрел в город. После смерти на игрока на 30 минут накладывается дебафф, находясь под которым лучше не охотиться, это время я решил потратить на ремонт своих вещей, а после пройтись по магазинам.

— Черт подери, здесь в городе вообще нет магазинов для лучников…

В игровом сообществе уже начались изменения отношения к «Стрельбе из лука», конечно лук всё равно уступает мечам и магии в уроне и точности. Так же в «Стрельбе из лука» нет ни прицела, ни какой либо другой помощи, что дополнительно поднимает уровень сложности. Всё упирается в использование своего тела и выработки навыка, это вам не в старые 2д игрушки катать!

В этой VRMMO считает, что даже держать лук со стрелой то проблема, не говоря о нормально проведенной атаке. А раз так то лучники и в бой то не вступают, отсиживаются в тылу, поэтому в группы их и не приглашают. Чтобы преодолеть этот сложный этап и научиться стрелять, вам нужно охотиться, но с вами никто не захочет охотиться и получается замкнутый круг, ведь одному качаться крайне сложно.

Так что магазинов для лунников нет! Зачем вкладывать деньги в то, что вы не сможете продать? Оглядевшись, стало ясно, что нужного не купить, а значит нужно заострить внимание на «Крафте». Конечно, это не будет просто, но выхода нет.

В тот момент, когда 30 минутный штраф после смерти закончился, Эрс уже сжимал в своей руке кузнечный молот. Всё верно я выучил навык «Кузнечное дело».

Конечно, стрелы можно было купить: 2 гулора за деревянную стрелу и 15 за стрелу с металлическим наконечником. Учитывая мои нужды, я бы разорился на стрелах, ведь деревянные стрелы уже становились неэффективными.

Как в недавнем инциденте с «Диким медведем», хоть я и атаковал в уязвимое место, урон был не настолько уж и высок. Так что мне срочно надо улучшать мои стрелы.

В этом мире вы не сможете купить навык за деньги, только за накопленные очки EXP (опыт, очки EXP накапливаются игроком по мере развития уже имеющихся навыков, до изучения «Кузнецного дела» у Эрса было 15 EXP). Конечно это сложное решение, но в данной ситуации это единственный выход. Мне пришлось потратить 5 очков EXP для изучения навыка. Если судить по тому, что мои противники становятся всё сильнее и крепче сила моей скрытой атаки упадёт где-то на 60 %! «Магия ветра» на данный момент не эффективна. «Пинок» пускай и универсальный навык, но враг отражает весь урон обратно,

значит, он тоже бесполезен.

Ещё раз, перебрав все свои навыки, я убедился в том, что мой боевой потенциал очень ограничен и начинает терять свою силу.

Теперь же я могу сделать простое оружие. Если же говорить о простоте использования и выразить эту простоту в числовом значении то тогда:

Длинный меч — 100
Двуручный топор — 120
Посох для мага — 110
Копье — 90
Одноручный топор и гримуары — 80
Одноручный меч — 75
Кинжал — 60
Магическая перчатка — 60
Лук — 50
Волшебное кольцо — 30

Самым эффективным оружием против бронированных врагов будет топор. Правда топоры крайне тяжелые и персонажи с недостатком характеристики «Сила» не смогут нормально с ним обращаться. Игроки использующие одноручные топоры и носящие тяжелые доспехи, такие как Рейдзи — большая редкость. Такие персонажи слабы в бою, но и практически не убиваемые. Конечно, это я очень сильно обобщил, не приняв во внимание индивидуальные навыки самого игрока.

В любом случае, для лука который находится на дне турнирной таблице среди оружия, не заимев внезапную атаку, наносящую критический урон никогда не вырваться в лидеры! Но всё бесполезно, если стрелы не могут пробивать защиту врага. Так что я обязан для себя разработать новый образец стрел.

Мне нужна деревянная стрела с особым наконечником, который будет способен пробить врага.

Для начала работы необходимо обзавестись рудой, благо после изучения новой профессии даются базовые знания о добычи. Добыв руды, мне нужно было переплавить её в стилки, чтобы потом уже полностью сосредоточиться на процессе разработки нового наконечника!

Так что весь этот день я переплавлял руду в слитки, и мало по малу раскачивал навык «Кузнечного дела», не завершив дело до конца, я вышел из игры и пошел спать. Я мог бы и дольше поиграть, но это бы негативно отразилось на реально жизни.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 30 уровень

«Пинок» 27 уровень
«Зоркий взгляд» 25 уровень
«Магия ветра» 18 уровень
«Крафт» 30 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 11 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Кузнечное дело» 8 уровень
«Невидимость» 20 уровень
«Физическое усиление» 33 уровень
Очки EXP 14

# Глава 18
# Пронзающая и тяжелая стрелы

Прошло уже несколько дней с тех пор, как я качал «Кузнечное дело» и развил навык до 10 уровня. Я больше не считаюсь новичком в этом деле. Чтобы поднимать навык я в огромных количествах ковал ножи и короткие мечи, хоть и не смогу их использовать, поэтому я всё продал НПС торгашу.

Опыт создания ножей и мечей поможет мне в будущем для создания предметов с острыми краями.

— Эх… жаль с этого денег не поднять…

Эта проблема преследует меня и по сей день.

Настало время создания наконечников для стрел, грубо говоря, ведь только ради этого я выучил «Кузнечное дело». Для начала попробую сделать классический наконечник. Думаю, не стоит зацикливаться и штамповать только стандартные наконечники, надо придумать и другие формы для других целей.

Допустим мой противник «Каменный голем», его не пробить обычной стрелой, да и от заточенной на пробивание стрелы тоже эффекта будет мало. Как с теми же муравьями, думаю вместо того чтобы пытаться пронзить, лучше разрушить, урона будет больше.

Размышляя в этом направлении, я пришел к определенным выводам: наконечник должен иметь определенный вес, и иметь ровную поверхность как у булавы. Хотелось бы сделать, если получится наконечник, который может и оглушить противника. В любом случае все, что производиться из железа неплохо разносит цель. Это будет как будто брошенный камень, способный пробить, или повредить броню, но только в разы сильнее, хотя точнее будет сравнить скорее с пушечным ядром, оно разнесёт всё.

Я решил, что мне нужно 2 типа металла: обычный метал переплавленный из руды и металл более высокого качества, главный критерий которого был — прочность, для этого я выбрал рецепт свинца. Достигнуть металла более высокого качества можно было, использовав специальный способ плавки. Пронзающий наконечник сделаю из обычного металла, а вот крушащий сделаю из другого металла.

Хотел бы я использовать для производства сталь, а не просто железо, но на моём уровне навыка я её создавать не смогу, поэтому пока не буду заморачиваться по поводу материалов.

Пока что я заготовлю уйму материала и тогда смогу начать работать с наконечниками.

Перво-наперво железо я должен переработать в свинец. Из

него конечно нормальный острый наконечник не сделать, не очень то и твердый материал, но зато очень тяжелый и идеально подходит для крушащего наконечника, кстати, доспехи и оружие по этой же причине из него не делают.

Я буду первым, кто использует данный материал, по весу как раз то, что нужно. Сначала попробую создать острый наконечник для пронзающей стрелы. Я создал несколько прототипов для испытаний, через некоторое время я понял, что оптимальной формой для наконечника будет треугольник, похожий на клык, мне форма эта понравилась. Треугольник получился вытянутым, но ровным без изгибов, чтобы не было проблем с полетом стрелы, так же я заострил его, как делал это ранее с ножиками. Я начал массовое производство таких наконечников, обтачивая свою новую технику производства. Через некоторое время я достиг желаемого результата.

**Железный наконечник**

*Если прикрепить к деревянной стреле, то получится железная стрела. Наконечник, не прикрепленный к стреле абсолютно бесполезен.*

Эффект: атака +6

Качество изделия: 6

Урон железной стрелы был равен 7, по сравнения с уроном от деревянных стрел — это можно назвать большим успехом.

Я значительно увеличил свою атаку, но стрела стала тяжелее, а значит, мне в срочном порядке надо улучшать свой лук.

Успешно добившись первой цели, как и с потами, я запустил массовое производство деревянных стрел, затем массовое производство железных наконечников, после чего крепил наконечники к стрелам создавая железные стрелы. Несмотря на большие объемы затрачиваемых ресурсов восполнить их я смогу без проблем.

После создания необходимого количества железных стрел, я взялся за свинец и молот. Наконечнику из свинца я стал придавать следующую форму: конец, который будет соприкасаться с монстром, я сделал плоским, это было как основание пирамиды, но стенок у пирамиды я сделал не 4, а 5. Получилось нечто похожее на пяти стороннюю булаву. По размерам второй наконечник был слегка поменьше первого, но заметно тяжелее, что сильно снижало дальность полета, да и небольшой противовес на стреле нужно будет придумать, чтобы она летела по-прямой.

— А пока, качайся, качайся моя «Кузнечка»!

Высота наконечника была примерно около 2 см, а вот с весом

наконечника я до сих пор экспериментировал, думая о «стрельбе из лука», дальности полета и точности.

Может, стоит сразу опробовать эти стрелы на «каменных муравьях» и утолить жажду мести?

Плюс теперь будет проще прокачивать «стрельбу из лука» с такой стрелой:

**Тяжелый сокрушающий наконечник**

*Прикрепив наконечник к деревянной стреле получиться тяжелая крушащая стрела, без деревянной основы бесполезен.*

Эффект: атака +8

Дебаф: снижена дистанция атаки, эффективна против определенных типов врагов.

Качество изделия: 6

«Снижена дистанция атаки» и «Эффективна против определенных типов врагов», в принципе я получил что хотел. Надо затестить на сколько дальность атаки упала, а так же надо соединить деревянную стрелу с новым наконечником чтобы получить окончательный рецепт стрелы и начать массовое производство.

Я был доволен расширением своего арсенал, и на ближайшее время я думаю, мне хватит модификаций. Посмотрев на часы, решил, что пока ещё рано выходить из игры и стоит позаниматься массовым производством. Следующее за что я возьмусь это — какие нибудь примочки улучшающие «пинок», похоже, кузницу в ближайшее время я не покину.

**Статус навыков:**

«Стрельба из лука» 30 уровень
«Пинок» 27 уровень
«Зоркий взгляд» 25 уровень
«Магия ветра» 18 уровень
«Крафт» 33 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 12 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Кузнечное дело» 12 уровень
«Невидимость» 20 уровень
«Физическое усиление» 34 уровень
Очки EXP 15

# Глава 19
# Модификация ботинок

Когда я закончил штамповать себе стрелы, настало время «Кузнечки» часть вторая.

Моя новая цель — сделать примочки к ботинкам из комплекта «Кожаной брони оборотня». Это должно быть что-то, что усилит мой «Пинок». Нужно нечто такое, чтобы, когда я, например, атаковал «Скалистого муравья» я не наносил урона себе, я уверен, что ещё не раз столкнусь с мобами, атакуя которых напрямую получу урон. Да и чем дальше в лес, тем сильнее монстры и мой урон от «Пинка» будет снижаться, ведь нет для этого навыка усилений, а значит надо что-то придумать.

Вот эти две задачи теперь мне предстоит решить.

— Было бы круто придумать экипировку, которую я буду использовать ногами.

Конечный вид я себе представить ещё не могу, поэтому буду экспериментировать со всем, что можно приделать к ботинкам.

Итак, первое, что приходят в голову это шипы… А что шипастые ботинки вроде не плохая идея! Шипы сделаю из металла, практично и долговечно. Как по мне это очень круто, куча шипов на обуви, пнул врага и он весь в дырочках, и мне всё равно как это будет выглядеть.

Плюс я думаю, что такие примочки к обуви не позволят возвращать мне мой же урон. Теперь вопрос: а как их к обуви то крепить?

Кстати неплохо бы по краям обуви приделать лезвия! А что? захотел просто ударил ногой, а захотел и резанул противника, всё будет зависеть от типа удара.

Да я так нехило поднимаю свои атакующие возможности!

Я поработал над видом этих лезвий, используя опыт создание кинжалов и мечей, которыми я не могу пользоваться. Я разработал несколько готовых вариантов ботинок, надо выбрать самый подходящий.

— Так в этом варианте конструкция получалась тяжеловата… В утиль. А здесь я теряю маневренность — тоже в хлам!

Выбирая лучшее из лучшего, я нашел конечную форму. В результате на подошве я закрепил 7 шипов, а клинки были справа и слева по краю каждого ботинка. Если я добавлю что-то ещё чтобы увеличить атаку, то я сильно увеличу массу обуви, что будет крайне плохо, поэтому оставлю всё как есть. Готовый прототип меня полностью устраивает и жаль, что у меня его не

было в прошлой битве.

Шипы располагались следующим образом: 3 на передней части подошвы, 1 в средней части и 3 на пятке. Они реально повышают мой урон, да и устойчивость с ними гораздо лучше, поэтому-то я и разместил их равномерно.

Для лезвий я выбрал форму изогнутого кинжала, чтобы лезвие было не вдоль стопы по-прямой, а было изогнутым и прикрывало носок ботинка. Да и не будь лезвие изогнутой формы, эффективность его бы снизилась.

Другой ремесленник в кузнице подошел ко мне и спросил:

— Как ты собираешься использовать всё это?

Тут он прав я действительно дело что-то необычное, по мнению других людей.

Я по-быстрому закончил работу и свалил из игры, надо было ложиться спать, чтобы завтра не опоздать на работу.

Вернувшись с работы, я принял душ, покушал и снова вернулся в игру.

Сегодня я должен соединить все созданные детали. Так как я не знаю, как прикрепить шипы и лезвия к своей обуви я решил сделать оболочку для своих ботинок, к которой будут прикреплены шипы и лезвия, а сама оболочка будет надеваться поверх обуви. Придумав форму оболочку, я занялся подгонкой её размера под меня. На создание готового варианта у меня ушло примерно 30 минут. Создавая её, я думал только о том, чтобы не потерять подвижности ну и о том, что мой навык «Кузнечного дела» растет вверх. Оболочка получилась, что надо не тонкая, чтобы порваться и не толстая, чтобы замедлить мои движения. Толщину я выбирал методом проб и ошибок и на это у меня ушел примерно час. Оболочка была металлическим каркасом, к которому я в будущем собираюсь крепить шипы и клинки.

Чтобы проверить, на сколько каркас вышел хорош, я попробовал в нем походить, побегать, делать резкие рывки и удары ногами. Веса в каркасе было немного, ведь там ещё не было клинков и шипов. Надо будет потренироваться в обновке, чтобы окончательно привыкнуть к нему.

В любом случае выносливость тратилась, а значит, пора уже собирать всё воедино. Я начал крепить шипы и лезвия к ботинкам, вышло по одному лезвию на каждый. Зафиксированы лезвия были очень крепко. Шипы я вставил в заранее приготовленные отверстия и для надежности воспользовался фиксатором. Подергав за шипы, я убедился в прочности их крепления, это было крайне необходимо, чтобы быть уверенным в качестве своего изделия.

— Чувствую прибавку в весе, надо бы обвыкнуться и пойти

испытать изделие на волках.

Хотя возможно одними «пинками» и не удастся забить волка насмерть.

**Прототип клинков для обуви**

*Заметное увеличение атаки всем пользователям навыка «пинок», если не прикрепить к обуви, то данное изделии бесполезно.*

Эффект: атака +12, защита +2

Бонус: урон, который может быть отражен в вас снижается, ваш вес увеличен.

Ограничение: данное изделие нельзя использовать, если навык «пинок» ниже 15 уровня.

Качество изделия: 5

Неплохо, неплохо, вещь, крепящаяся к обуви. Может я смогу её продать игрокам, которые тоже выучили «пинок»? Люди увидят это приспособление в действие и захотят его, возможно, они даже будут ходить за мной просить такое же.

— Ты закончил? Это готовый вариант? — интересовался всё тот же кузнец.

— Пока да, я его ведь ещё не протестировал в боевых условиях.

Как я и сказал, возможно, у этого агрегата впереди ещё долгая дорога модернизаций.

Но, тем не менее, даже на этом этапе я неплохо прокачался благодаря новинке.

— Приспособление усиливающее «пинок» ваше новое странное детище! — сказал смеясь кузнец.

Но смех его был не злым, ему было просто весело.

— Но ведь это интересно. Ну, сделал я один клинок, отличающийся от всех, да и странное оружие имеет место быть, разве нет?

— Да, это прикольно разнообразит путь кузнеца! — сказали хором другие кузнецы.

Среди людей изучающих «Кузнечное дело» есть те, кто делают стандартные предметы, а есть и те, кто делают что-то диковинное, ведь каждому своё, ведь есть даже такие кузнецы, которые выковывают персонажей из книг и фильмов. Ни кто, ни кого не судит и не обсуждает за странные творения. Но за странные и интересные работы в кузнецах принято хвалить. И я заслужил это, ведь теперь у меня есть «прототип клинков для обуви» и это не просто украшение — это грозное оружие.

Закончив модернизацию стрел и сделав примочки к обуви, следующим пунктом у меня будет модификация лука, а пока на

этой счастливой ноте я пойду отдыхать.

**Статус навыков:**
«Стрельба из лука» 30 уровень
«Пинок» 27 уровень
«Зоркий взгляд» 25 уровень
«Магия ветра» 18 уровень
«Крафт» 33 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 12 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Кузнечное дело» 18 уровень
«Невидимость» 20 уровень
«Физическое усиление» 34 уровень
Очки EXP 15

# Глава 20
# А теперь время лука, не менее нелепого, чем созданные до этого предметы

— Вот, тетивы готовы.

Я забрал 30 штук, как и заказывал. Теперь я могу собрать 15 луков! Да, вы ослышались, их будет 15. Вы спросите: «Как так? Ведь у меня 30 нитей тетивы?» Но для придуманной мною новой конструкцией лука используются сразу 2 тетивы!

— Эх… хотя легче сказать, чем сделать… — выдохнул я.

— Ну и обувка у тебя, ты реально в ней ходишь? Да ещё и мобов нарезать собираешься? — поинтересовалась продавщица.

— Не совсем, эти клинки не такие как мечи и рубить ими, как мечами не получиться. Скажем так, они нужны, чтобы немного покромсать противника.

Ну, во-первых, движение клинком и удары ногами абсолютно разные. Во-вторых, если противник подойдет ко мне вплотную мечом рубиться будет проще. Они называются «прототип клинков для обуви» и служат они главным образом для того, чтобы резать противника по самым незащищенным и слабым местам для гуманоидов это, например: шея, пальцы. Согласитесь невозможно разрезать противника клинком, ширина которого всего 3 см, но хоть лезвие и маленькое — это всё равно клинок.

Но благодаря такому оружию я точно буду хоть и по немного, но спускать HP противника. Да и количество приемов борьбы у меня увеличивается, ведь если ты выбрал навык «пинок» то тебе самому необходимо придумывать, как наносить удары.

— Вы создаете такие описные вещи, а ведь вы ещё и повар!

— Это необходимость, ведь мне ждать помощь неоткуда — ответил я и ушел прочь.

Мне ещё нужно зайти в мастерскую плотников.

Кстати, если мои новые шмотки использовать в ПВП (player versus player, битва игроков друг с другом) то получится самый настоящий фильм ужасов не для слабонервных.

Пришло время модифицировать своё главное оружие — лук! Но перед этим я должен выбрать специальность в навыке «Стрельба из лука» ведь я достиг 30 уровня: 1) Стрельба из короткого лука, 2)Стрельба их охотничьего лука, 3) Стрельба из длинного лука.

А теперь разберемся:

**Стрельба из короткого лука**

*Имеет высокую частоту стрельбы, прост в использовании, но имеет сравнительно не большую дальность стрельбы и не высокий показатели атаки.*

**Стрельба из длинного лука**

*Полная противоположность «Стрельбы из короткого лука», имеет низкую частоту стрельбы и сложен в использовании, но имеет огромную дистанцию атаки и высокие показатели урона.*

Вот такие пояснения на эти специализации, от которых я сразу отказался. «Стрельба из короткого лука» подкупает простотой в обращении, но вот короткая дистанция атаки… меня сразу зароют в землю. Такая специальность подойдет только тем, кто занимается акробатикой и способен увернуться от любой атаки.

«Стрельба из длинного лука» — СРАЗУ НЕТ! С ним моя маневренность падает просто в ноль! Используя «Стрельбу из длинного лука» я даже «пинок» то сделать не смогу, кроме того длительное время подготовки к выстрелу для меня тоже неприемлемо! Эта специальность только для тех, кто катает всегда в пати и хочет быть снайпером по жизни.

Поэтому я выбрал специальность «Стрельба из охотничьего лука», она практически не отличается от обычной «Стрельбы из лука» только урон чуть побольше и дистанция чуть повыше, в своём роде это золотая середина между «Стрельбой из короткого лука» и «Стрельбой из длинного лука».

**Стрельба из охотничьего лука**

*Сбалансированный вид стрельбы, имеет неплохую дистанцию для боя и средние показатели атаки, незначительно понижает подвижность персонажа.*

Я вложил 3 EXP в развитие навыка «Стрельбы из лука» 30 уровня и он стал «Стрельбой из охотничьего лука» 1 уровня. Наконец-то я достиг первой специализации после стольких боев…

На этом закончим и вернёмся к производству лука. Хочу сделать лук, который в реальной жизни никогда не будет существовать, у которого будет 2 тетивы, и будут они пересекаться, повторяя «Х». Думаю о таком своеобразном луке, я прикинул, что одна тетива будет проходить вертикально, а другая под небольшим наклоном, короче не идеальный «Х» получается.

Я размышлял над тем как мне соединить 2 изогнутых древка оснований, так чтобы лук у меня не косил. Зачем я вообще так изощряюсь? Но ответ на этот вопрос пришел быстро: «Делать то, что не существует в реальном мире просто весело!»

Чертеж лука я придумал заранее, так что сейчас я выстрагивал основания для лука из твердых, но и гибких пород дерева.

Из прошлых попыток я понял, что соединить между собой 2 основания далеко не просто, но я подготовил крепление, которое должно было зажать части, но всё равно был шанс что, держа лук в руках мой «Х» мог расползаться как стрелки. Мне пришлось идти в кузницу, чтобы зафиксировать всё наверняка. В течении следующих нескольких дней я массово производил этот лук, меняя то количество древесины, то угол наклона, то технологию скрепления оснований лука. В итоге конечный результат сильно отличался от первого прототипа, он был и легче и форма немного изменилась. Процесс создания был очень увлекательным, но всё весёлое заканчивается, вот и я создал финальную форму.

Так как лук имеет форму «Х» крепление из одного дерева было недостаточно, поэтому крепление я сделал из металла. Оптимальный угол между основаниями был 30 градусов, а угол изгиба самого основания 10 градусов, плюс металл фиксировал это. Прошлую модель лука я делал без использования «Кузнечного дела», а значит, прошлый лук был и менее долговечным.

Тетивы в новом луке натягивались для выстрела одновременно. Выстрел требует больше сил, но оно того стоит. По сравнения с прошлой моделью мои навыки производства заметно подросли, поэтому и процесс создания прошел проще.

Создав финальную форму, я практически полностью израсходовал все свои запасы ресурсов, но ничего, главное теперь я счастлив. Создав своё детище, я ни о чем жалеть не буду.

**Х-образный композитный лук охотника**

*Результат соединения 2х луков в форме «Х», сила атаки у такого лука внушительная. Если кто-то сможет использовать такой странной формы лук это будет просто Чудо! Лук сложен в использовании, явно не для новичков.*

Эффект: атака +32

Качество изделия: 6

«Прототип композитного деревянного лука» имел всего +12 к атаке, а мой новый +32, это огромный скачек вперед. Все работы были сделаны, и мой «Прототип композитного

деревянного лука» теперь отправляется на пенсию. Мой старый лук частенько приходилось ремонтировать, надеюсь, новый лук не постигнет эта же судьба.

— Хорошо поработал, я собой доволен. — пробормотал я себе под нос.

Пускай это всего лишь игра, но произнес я это так, как будто был в реальном мире и закончил трудную, но важную работу и испытывал чувство удовлетворенности.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 1 уровень
«Пинок» 27 уровень
«Зоркий взгляд» 25 уровень
«Магия ветра» 18 уровень
«Крафт» 36 уровень
«Кулинария» 34 уровень
«Плотничество» 18 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Кузнечное дело» 19 уровень
«Невидимость» 20 уровень
«Физическое усиление» 35 уровень
Очки EXP 12

# Глава 21
# Тест обновок и месть в придачу

Так или иначе, лук я себе улучшил, стрелы прокачал, обувку усилил, короче мой боевой потенциал заметно вырос. Теперь настало время тестирования новинок в боевых условиях.

Перед тем как пойти на охоту надо обязательно пополнить объемы моих товаров на продажу и запустить торговый автомат. Пока я занимался крафтом, я вообще ничего не заработал, остатки товаров быстро разобрали, а времени, чтобы заправить автомат не было.

Первое что я хочу испытать это железная стрела и тяжелая крушащая стрела. Целью для испытания я выбрал дерево, сначала пустил железную стрелу, а потом тяжелую крушащую стрелу. У первой стрелы изменений в полете не было, а вот у второй были, дальность полета упала примерно на 20 %, плохо, но не критично.

Немного попрактиковавшись в стрельбе, я вполне освоил железную стрелу, она летела по нужной мне траектории и примерно в 75 % она точно поражала цель.

«Прототип клинков для обуви» я испытал на ужасных волках, и бил их ногами и добивал «Магией ветра». Лезвия довольно короткие, так что глубокие раны не нанести, а соответственно и урона не так много, но когда лезвиями бью в область горла или по лапам я заметил, что урон стал ощутимее.

Шипы же что на подошве, выглядящие как кончики копий сделанных из железа. Такими шипами отлично наносить удары в голову, способные остановить врага, нанеся ему кучу беспорядочных дырок. Шипы были явно отличной идеей, она как раз очень даже заметно понижали HP моба в отличие от лезвий.

— Над клинками надо будет поработать в ближайшие дни, а значит нужно запастись железной рудой…

Я должен сказать отдельно спасибо игре, что трупы и следы крови исчезают иначе я бы шел по колено в крови. В старых играх была высокая детализация и тела не исчезали, но в играх виртуальной реальности такое реализовывать нельзя.

Ну а теперь настало время мести скалистым муравьям.

Я пришел в лесную зону, с помощью навыка «Зоркий взгляд» нашел недавних обидчиков и изучил их расположение.

Меня очень напрягала их способность «Связь», первоначально площадь действия навыка не велика, но стоит в эту область зайти ещё одному муравью и область сразу удваивается. Допустим, вы

напали на 3 муравьев, благодаря тому, что монстры располагаются близко, площадь охвата получится просто огромной и эти трое начнут созывать собратьев со всех сторон и вас несомненно окружат и убьют.

У вас есть только 1 решение в сложившейся ситуации, это выводить врага из строя за 1 удар. Мне же убить за 1 выстрел врага просто нереально, да и много тут деревьев и растений, которые могут помешать выстрелу, поэтому я должен обследовать площадь и выбирать жертв очень тщательно.

Затратив какое-то время и используя навык «Зоркий взгляд» я таки нашел одинокого муравья.

— Ну что же Х-образный лук и тяжелая крушащая стрела настало ваше время!

С помощью «Невидимости» я полностью скрыл своё присутствие, я подобрался на дистанцию выстрела.

— «Ураганная стрела»…

> **«Ураганная стрела»**
>
> *Навык увеличивающий силу атаки на 20 % за счет вращения стрелы и так же усиливает пробивающие способности стрелы. Данный навык открывается на 30 уровне навыка «Стрельба из лука».*

Ранее запущенная деревянная стрела в муравья просто отскочил от него, посмотрим, что будет при попадании тяжелой крушащей стрелы. Стрела летела с большой скоростью, имея сильное вращение, через несколько мгновений она достигла головы муравья, раздался сильный металлический звон. От удара броня на голове моба не выдержала и разлетелась на осколки.

Скалистый муравей, принявший удар на себя, как я и думал, имел бронированную оболочку, но потеряв, её он был совершенно беззащитен. В открытую часть головы сразу же полетела железная стрела, моб двигался очень медленно, похоже, предыдущая атака его оглушила.

Я поднял слишком много шума своей атакой, так что надо заканчивать с врагом как можно скорее ведь есть возможность, что на шум сбегутся другие монстры.

Приняв на себя новую атаку в уже беззащитную голову, муравей рухнул замертво.

Непобедимый ранее соперник на данный момент не представлял для меня сложностей.

Использовав «Зоркий взгляд» я проверил обстановку. Ко мне на самом деле двигалось несколько муравьев, поэтому я применил «Невидимость» и ушел из опасной зоны.

Похоже, муравьи не использовали навык «Связь», они пришли

узнать, что произвело столько шума. Я успокоился и перевел дух. Результатом я был крайне доволен, но вот громкий звук меня сильно напрягал. Возможно столько шума из-за использования навыка «Ураганная стрела»? Чтобы проверить эту гипотезу я решил использовать другой навык. Я выследил нового одинокого муравья.

— «Невидимость»… «Стрела двойного клыка»…

На этот раз я воспользуюсь навыком «Стрела двойного клыка», эту способность я получил сразу как изучил «Стрельба из охотничьего лука».

**«Стрела двойного клыка»**

*Данный навык позволяет выстреливать 2 стрелы одновременно, одна сверху другая снизу. Стрелы как клыки вонзаются во врага с двух сторон, словно пасть чудовища.*

В результате броня муравья была так же разбита, но вместо громкого звона как от первой попытки в этот раз было 2 менее слышных звуков удара. В плане шума «Стрела двойного клыка» была заметно предпочтительнее. Ну и как и в первом случае я добил муравья железной стрелой.

Я продолжил охоту на скалистых муравьев, используя «Стрелу двойного клыка» для разрушения их защитного слоя, но добивал их ради эксперимента «пинками» и «Магией ветра». Если ранее «пинки» и «Магия ветра» были бесполезными против такого врага, то теперь с разрушенной защитой всё проходило на ура!

Теперь, когда я знаю подход к этому противнику, он стал для меня сладкой добычей.

Уровни моих навыков росли стабильно, что не могло меня не радовать. Кроме того подкачав свои навыки я могу взглянуть на себя с другой стороны и проверить если ли ещё какие у меня слабые стороны. Кстати с муравьев падают «бронированные пластины», из которых я думаю можно сделать не плохую броньку. А пока соберу дроп и узнаю у ремесленников рыночную стоимость на этот товар.

Сегодня я был просто на седьмом небе от счастья, ведь за один день я удовлетворил жажду мести и неплохо заработал.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 8 уровень
«Пинок» 33 уровень
«Зоркий взгляд» 25 уровень
«Магия ветра» 24 уровень

«Крафт» 36 уровень
«Кулинария» 36 уровень
«Плотничество» 18 уровень
«Алхимия» 30 уровень
«Кузнечное дело» 19 уровень
«Невидимость» 24 уровень
«Физическое усиление» 40 уровень
Очки EXP 14

# Глава 22
# Обновление игры на подходе: радость или горе?

Я устроил охоту на скалистых муравьев, и насытиться этим я не мог, на это был целый ряд причин. Во-первых, мне нужно подкачать свои навыки, вдруг Цвай ещё позовёт в группе покачаться, я там обузой быть не хочу. Кстати, поднимать навыки, на мой взгляд, очень весело.

Есть и ещё причина…

**Сообщение для всех игроков**

Для всех игроков выбравших «Ещё одну свободную жизнь Online» сегодня мы представим вам важную новость!

Уже некоторое время наши сервера открыты для всех желающих, мы видели, как каждый игрок выбрал путь, которым он движется в этой игре, но пришло время идти дальше и перейти на следующий уровень.

Мы хотим сказать, что время первого глобального обновления игры пришло.

Обновление будет называться «Танец фей».

Появятся новые навыки и доп. навыки к уже имеющимся, всё находится в процессе разработки, так же появится новое существо «Фея», оно будет добавлено для игроков как вспомогательный персонаж.

«Фея» может вступать в сражении на вашей стороне, помогать создавать предметы ну и просто будет служить вам помощником в ваших делах. Кроме того у «Фей» будут разные характеристики и ранги, от низкого до высокого: обычная, необычная, редкая и уникальная.

«Обычные феи» — это животные небольших размеров, «Необычные феи» — это животные средних размеров, а «Редкие феи» или «Уникальные феи» могут быть человекообразными. Ранг влияет на магические силы фей, но всё это будет только после того как пройдет обновление. Кстати, то какую фею вы получите, будет зависеть исключительно от вашей удачи.

Более подробную информацию мы разместим в ближайшее время на официальном сайте игры. Обновление будет в скором времени, ожидайте.

*Администрация «Ещё одной свободной жизни Online»*

Вот такое сообщение о предстоящем событии было разослано всем игрокам. Для большинства игроков «Танец фей» превратится в «Танец сражений», я уверен, что огромное количество игроков будут в феях видеть в первую очередь боевую мощь.

До меня доходили, что игроки усиленно пытаются развить свой основной навык, бойцы качают владение оружием, ремесленники производят предметы, а я пытаюсь придумать новые блюда и зелья. Может и оказаться, так что обнова всё-таки не превратится в «Танец сражений» используя фей, но вот, то, что будут новые навыки, было точно известно, так что это подталкивало всех поднимать уровни своих навыков.

Честно говоря, я был в осадке, когда услышал что есть игроки, которые переступили 60 уровень своей основной специализации! Топовые игроки, похоже, хотят больше всех вкусить прелести обновления игры и смены навыков.

Я же пока поднимаю свои навыки на скалистых муравьях, и меня это устраивает, хотя возможно в ближайшее время я сменю охотничьи угодья.

**Сообщение для всех игроков**

После следующего технического обслуживания вступит в силу обновление «Танец фей».

В первой части этого обновления вы должны будите заключить контракт с феей, привыкнуть к ней и заложить фундамент ваших отношений.

У каждого игрока будет одна попытка на заключение контракта.

Тип феи так же будет зависеть от того в какой области вы будете пробовать заключить контракт.

Например: если вы будете пытаться заключить контракт сидя у костра, есть вероятность того что вы получите «Фею огня», если попытка будет у реки — то «Фея воды», в лесу — «Фея ветра», у плодородных земель — «Фея земли». Так что тип местности оказывает влияние на случайный выбор фей. Есть ещё «Феи света» и «Феи тьмы», но шанс что такая фея откликнется на ваш контракт очень низок, к тому же на такой выбор никак нельзя повлиять как у предыдущих четырёх фей, нет таких областей который вам могут помочь их заполучить.

Так же хотим вам сообщить, что есть вероятность потерпеть неудачу при заключении контракта с феей,

хотя даже мы в это не верим, ведь вероятность провала всего 0,015 %. Мы верим, что у всех всё получится, и каждый заключит свой контракт.

После вступления в силу первой части обновления в скором времени ожидайте вторую.

*Администрация «Ещё одной свободной жизни Online»*

Наверное, это техническое обслуживание будет дольше, чем обычно. Ведь надо развернуть обновление, потом проверить на наличие ошибок и сбоев и только после этого можно будет приступать к следующей части.

Предчувствую, как огромные массы игроков будут писать в поддержку: «Администрация, какого черта…?» Будем надеяться, что установка обновления пройдет гладко.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 18 уровень
«Пинок» 46 уровень
«Зоркий взгляд» 30 уровень
«Магия ветра» 32 уровень
«Крафт» 38 уровень
«Кулинария» 38 уровень
«Плотничество» 19 уровень
«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Физическое усиление» 48 уровень
Очки EXP 14

# Глава 23
# Танец фей, запуск!

Обновление игры было завершено, и я сразу же зашел в игру.

М? Всё сделали? Правильно ли всё работает?

Лечь придется сегодня поздно, на часах уже 9 вечера. Обновление игры заняло примерно 45 часов, в это время форумы игры просто бушевали на темы: «А не слишком ли долго? А не пропадут ли мои вещи? Надо проверить почту!»…

Я зашел в игру и моей первой целью был контракт с феей. Контракты заключались с помощью «Кристалла контракта с феей», которые должны быть разосланы всем игрокам по почте. Без кристалла фею себе не заполучить!

> **Кристалл контракта с феей**
> Ранг: эвентовый предмет
> *Используя этот предмет, вы сможете заключить договор с феей. Тип феи будет зависеть от местности. Шанс провала минимален. После завершения эвента предмет исчезнет.*

Эвент — игровое событие.

Я тут же отправился в лес, ведь единственная фея, которая нужная мне — это «Фея ветра».

Кстати я смог раздобыть примерные описания фей:

> «Фея огня» — Высокий показатель атаки, усиливает атакующие способности игрока.
>
> «Фея воды» — Низкий показатель атаки, исцеляет союзника и повышает магическую защиту.
>
> «Фея ветра» — Средний показатель атаки, увеличивает маневренность и скорость игрока.
>
> «Фея земли» — Показатель атаки чуть выше среднего, усиливает физическую защиту игрока.
>
> «Фея света» — Высокий показатель атаки, исцеляет союзника, эффективна против определенных типов врагов.
>
> «Фея тьмы» — Высокий показатель атаки, владеет большим количеством проклятий.

Это всё что мне удалось узнать, как уже было известно ранее, повысить шанс заключения контракта с «Феей света» или «Феей тьмы» невозможно. Самое главное, что заключить контракт очень

просто и провалить контракт просто нереально, по-моему, проще найти иголку в стоге сена.

Кстати феи имеют различные наборы способностей, которые можно было развивать, конечно же эти способности зависят от того какая фея вам достанется.

Так всё, пора заключать контракт.

Так как я использую лук, ветер мой союзник. Мне хочется на максимум возможного увеличить свою мобильность. Придя в лес, проверил, нет ли монстров поблизости используя «Зоркий взгляд» и достал «Кристалл контракта с феей».

— Начинаю церемонию заключения контракта! — объявил я.

Кристалл немедленно отреагировал на мои слова, медленно поднялся в воздух и закружился. Вращаясь, он переливался различными цветами: красным, синим, зеленым, желтым, белым и черным. Цвета повторялись именно в таком порядке, немного времени спустя кристалл начал становиться прозрачным, затем прекратилось вращение, и кристалл разлетелся, целой осталась только нижняя часть.

— Эээ… — это всё что я тогда смог произнести.

**Сломанный кристалл контракта с феей**

Ранг: эвентовый предмет

*Попытка заключения контракта провалилась, кристалл разрушен повторное заключение контракта невозможно. Кристалл нельзя выкинуть до конца игрового эвента.*

Какого черта? Говорили же что шанс провала, какие-то жалкие 0,015 %! Провалиться нереально… Ага… Ещё и выкинуть это нельзя, только инвентарь забивает…

— Разработчики! Да будьте вы прокляты!

Прошу простить меня за эти выкрики… Но из-за этого инцидента у меня никогда не будет феи… Черт, я без сил… ничего не хочу, буду просто сидеть…

Не знаю, сколько я сидел, но вечно так продолжаться не могло, так что я встал, сделал глубокий вдох и попытался отогнать мрачные мысли. Я сжимал в руке «Сломанный кристалл контракта с феей», но уже ничего не поделать, надо двигаться дальше, это как на работе, тебе дают невыполнимую задачу и тебе остается лишь смириться с ней.

Надо отвлечься от этого… Разработчики говорили, что будут новые навыки, надо посмотреть. Не так-то и много новых навыков для изучения мне доступно.

**Навыки доступные для изучения:**

«Язык фей»
«Посох»
«Кнут»
«Вор»

«Язык фей» вероятнее всего позволяет общаться со своей феей… Настроение снова в ноль… «Посох» или «Кнут», нууу «Кнут» мне как то ближе.

— Брать или не брать? Очков EXP у меня не безгранично…

Дилемма. Здесь надо подумать, брать очередной боевой навык, уже имея «Стрельбу из охотничьего лука» и «Пинок» как то не хочется. Но с другой стороны, используя «Кнут» я могу обездвижить противника и добить его из лука или «пинками», это вполне стоящая боевая комбинация.

И последнее это «Вор», но цель данного навыка не в том чтобы обкрадывать других игроков, а том, чтобы заниматься разведкой! Я смогу чувствовать ловушки и их обезвреживать, чувствовать надвигающуюся опасность и бесшумно передвигаться и это всё возможности «Вора», мне это для исследования подземелий очень пригодится.

Я всегда был острожен и избегал опасностей, ранее в этом мне помогал «Зоркий взгляд». Интересно даст ли сочетание новой и старой способностей ощущать опасность на большое расстояние или даже видеть невидимых врагов? Я думаю, у данной комбинации навыков есть огромный потенциал.

Одно из главных преимуществ «Вора» это бесшумное передвижение!

Так этот навык я определенно беру! Надо посмотреть, сколько очков EXP требуется для изучения… Это где-то тут…

Изучение навыка «Вор» требует 8 очков EXP.

От увиденного я рухнул на землю, 8 очков! Да это же перебор! Но с другой стороны, среди всех навыков которые я видел, именно «Вор» может принести больше всего очков EXP. Но это и самый дорогой навык, что я видел, ранее максимум это было 5 очков и нужны они были для изучения ремесленных профессий.

На данный момент я ни обладаю ничем, что могло быть мне полезно в подземелье. Я не могу открывать найденные сундуки в подземелье или вскрыть любой другой замок, я не смогу избежать скрытых ловушек, даже более или менее безопасно передвигаться не могу, мой поход в подземелье будет выглядеть следующим образом: пришел — умер, снова пришел — снова умер и так бесконечное количество раз. Но навык «вора» решал эти

проблемы!

Навык надо брать однозначно!

Подводя итоги первого дня после обновления.

Зашел в игру, был проигнорирован феями, выучил навыки «Кнута» и «Вора». Возлагаю надежды на вторую часть обновления, а пока пойду, раздобуду себе кнут у НПС торговца, не думаю, что у него будет большой урон, да и цель не в этом.

Коротко о главном: Новый патч, а я без феи…

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 18 уровень
«Пинок» 46 уровень
«Зоркий взгляд» 31 уровень
«Магия ветра» 32 уровень
«Крафт» 38 уровень
«Кулинария» 38 уровень
«Плотничество» 19 уровень
«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Физическое усиление» 48 уровень
«Вор» 1 уровень
«Кнут» 1 уровень
Очки EXP 3

# Глава 24
# Танец фей, начало (Часть 1)

Для всех игроков обновление началось со знакомства с феями и новыми навыками. На сайте игры то и дело всплывала информация о новых навыках, а города стали заполнять игроки заключившие контракты с феями. Вот для примера несколько новых навыков (помимо тех четырёх о которых я рассказывал ранее):

**Бросок**

*Способность, позволяющая вам метнуть что-либо в противника. Количество урона зависит от телосложения противника, чем он крепче, тем менее эффективна способность.*

**Двойное владение топором и клинком**

*Навык позволяет одновременно использовать одноручный топор и одноручный меч.*

**Элементарное боевое искусство**

*Навык позволяющий использовать оружие с элементарной атакой. Данный навык заменит предыдущий навык владения оружием, и вы не сможете пользоваться простым оружием. Для изучения навыка нужен высокий уровень владения оружием и магией.*

*Например: вам известен навык «Владение мечом» и «Магия огня», вы можете тогда выбрать навык «Владение огненным мечом», но взамен вы потеряете свои 2 навыка, и уже никогда не сможете их изучить.*

*Чем выше уровень ваших навыков, тем больше доступных новых скиллов будет вам доступно для изучения.*

Ну как то так.

Навыков у меня прибавилось совсем немного, но в перспективе их станет ещё больше, например я подумываю взять «Элементарное боевое искусство», но для изучения у меня ещё не достаточно сильно раскачены навыки.

На данный момент основными целями для себя я наметил раскачку «Кнута» и «Вора». Для начала я купил самый дешевый кнут и решил опробовать его на кролике. Кнуты в этом мире совершенно не похожи на те, что есть в реальном мире. Даже дешевый кнут и низким показателем качества способен замучить жертву до смерти — нелицеприятное зрелище. А ведь есть и другие кнуты, получше, да подороже, например: кнут покрытый шипами как стебель розы, протыкающий плоть жертвы. Есть кнут с несколькими концами и покрытый небольшими клинками, нанося удар таким кнутом, можно оплести врага кончиками кнута и он уже никуда не денется, что будет с пойманной жертвой, я думаю итак понятно.

Ранее я думал, что мне нужно что-то, чем можно ограничить действия противника и кнут как нельзя лучше всего подходит для этого. Надо готовиться, отвратительных сцен я насмотрюсь вдоволь.

— Я уже чувствую как… кхм…

Так, теперь на очереди навык «Вор», для начала я стал использовать бесшумное передвижение по локациям. Раскачка навыка шла довольно медленно, ведь у монстров зона восприятия игроков была и не большой, но зато такой шаг помогал мне избегать опасностей. К тому же я потратил целых 8 очков EXP, глупо было бы потратить столько, чтобы не потом не пользоваться. Пусть навык растет потихоньку, но ведь растет же!

«Привет Эрс, это Цвай. Ты свободен?» пришло сообщение через шепот.

«Ну, раз я тебе ответил, значит свободен. Что хотел?»

*«Интересно, речь пойдет о феях или новых навыках?»* — подумал я про себя.

«Не мог бы ты подойти в одно место?» сказал Цвай.

Мне тут же были отправлены координаты месте встречи, благо это было недалеко.

«Понял, скоро будут. Я как раз близко от указанного тобой места, так что ждать долго меня не придется.»

Я закрыл окно чата и начал выдвигаться на место встречи, не хотелось заставлять людей ждать.

Оказывается, место встречи — это территория, принадлежащая гильдии, никто кроме членов гильдии или игроков, напрямую приглашенных участниками гильдии, не могут на ней находиться. Территория гильдии — это особая зона, на которой без разрешения находиться невозможно.

На ГМ (Game master — игровой модератор) эти ограничения не распространяются.

Цвай и члены его гильдии уже ждали меня.

— Эй, Эрс, есть что-нибудь новое из блюд? — поприветствовал меня Цвай.

— «Тушеное мясо медведя» ещё не готово, я всё никак не могу добиться оценки качества равной 8.

Как я и сказал Цваю, использовать мясо медведя довольно проблематично.

— Как завершишь сразу выставляй на продажу! — сказала Нора.

— Я бы хотел посмотреть на ваших фей.

Рядом с каждым игроком была какая-то фея, а раз я получил разрешение на осмотр, то надо их изучить.

У Цвая был огненный волк, у Милли земляной гном, у Норы водная рыба способная летать и давайте не будем шутить на тему: «А что плавать она не умеет?», у Рейдзи был крот, у Кадзаминэ певчая птичка окруженная ветром и у девушки, которую я вижу впервые, был орел ослепивший меня.

— Я первый раз вижу «Фею света»!

— Это вы мне? Да, моя фея сильно выделяется в городе.

— Добрый день, меня зовут Эрс и я друг Цвая — представился я.

Если это один из участников гильдии Цвая то видеться мы будем часто.

— Меня зовут Рона, я — боец. Так же я первый игрок, который вступил в эту гильдию добровольно, а не был заманен Цваем.

Похоже Цвай падок на девушек помоложе… Рона невысокая девушка, но с хорошей фигурой, так что причина её принятия в гильдию мне ясна.

— Слушай Цвай, а кроме Роны есть ли ещё кто, кого ты не заставил вступить в свою гильдию? — мне очень хотелось услышать ответ на этот вопрос.

— Нееет, что ты? Конечно, нет! — оправдывался Цвай, при этом сильно нервничал.

Я решил больше не задирать его, поэтому игнорировал все оправдания. Попрошу Нору по-тихому заколоть его, уверен, если я в качестве оплаты предложу вкусности, она мне не откажет.

— Слушай Эрс, а где твоя фея? Что-то я её не вижу. — спросил меня Рейдзи.

Заметили, наконец… Я достал «Сломанный кристалл контракта с феей» и показал всем, наступила гробовая тишина… Ещё бы, меня позвали, чтобы я им свою фею показал, а вместо этого…

— Нууу… Как то так… — попытался я разрушить гнетущую всех тишину.

— Не, шанс заключить контракт конечно не 100 %, но чтобы кто-то провалился… — произнес Кадзаминэ.

Спасибо всем тем, кто вместе со мной пытался разрядить обстановку.

— Я сначала тоже был сильно расстроен, а потом отошел ведь ещё есть шанс.

В глазах моих слушателей был немой вопрос: «О чем это я?»

— Во-первых, администрация игры сообщала, что это только первая часть обновления. Вы меня вообще слушаете?

Получив подтверждающие кивки головами, я продолжил.

— Во-вторых, сломанный предмет нельзя не использовать, ни выкинуть, значит, он ещё может пригодиться.

— Аааа — все, что смогла произнести Милли.

— Другими словами этот предмет будет использоваться во второй части обновления.

Да и не может быть так, чтобы был эвентовый предмет, который нельзя хоть как-нибудь использовать или на крайний случай выкинуть. Вероятность такого упущения со стороны разработчиков 0! Просто не может быть, чтобы это был вечно занимающий место в инвентаре бесполезный сувенир. Надеюсь что я прав, а то мало ли…

— Всяко люди потерпевшие неудачу в первой части эвента, смогут что-то сделать во второй!

Возможно что-то очень крутое они и не получат, но хоть что-то компенсирующее провал они должны получить. Я уже сам не понимаю, толи я пытаюсь предсказать действия создателей игры, толи просто витаю в своих фантазиях.

— Может быть ты и прав… — кто-то сказал, и народ стал расходиться.

— Но в твоём случае я думаю, максимум, на что ты сможешь рассчитывать — это денежная компенсация… Но теперь у нас новая загадка! — отозвался Цвай.

— Что ты имеешь в виду, говоря «загадка»? — сказал я, поглаживая огненного волка по голове.

При этом меня не жгло огнём, волк только мило щурился, а мне почему-то было так хорошо.

— Почему все феи крутятся возле тебя?

Орел Роны сидел у меня на голове, летучая рыба Норы прижималась к моему правому плечу, а певчая птица Кадзаминэ сидела на левом. Кроме того гном Милли и крот Рейдзи были у моих ног, а волк Цвая терся об мою ладонь.

Орел прочно закрепился у меня на голове, при этом, не используя своих когтей, мистика какая-то!

— Я думаю, я просто понравился им.

Я думал, что феи подошли ко мне поближе, потому что им было интересно то, что я рассказываю.

— Ты соблазнил фей?

— Соблазнил? Что?!

— Не отпирайся, иначе и быть не может!

— Интересно… может быть это эффект от какого-то умения?

— Но такой сильный эффект…

Члены гильдии Цвая вместе с Милли начали во всю обсуждать происходящее, что откровенно говоря, меня пугало. Я же решил поиграть с феями, чтобы отвлечься от происходящего вокруг.

В конце концов, они мне так и не сказали к какому выводу они пришли на своём тайном обсуждении у меня за спиной… И тогда же у меня возникло странное чувство, что попытайся я у них узнать, что они решили мне бы не поздоровилось. И мне даже показалось, что я почувствовал нечто напоминающее ауру.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 18 уровень
«Пинок» 46 уровень
«Зоркий взгляд» 31 уровень
«Магия ветра» 32 уровень
«Крафт» 38 уровень
«Кулинария» 39 уровень
«Плотничество» 19 уровень
«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Физическое усиление» 49 уровень
«Вор» 4 уровень
«Кнут» 6 уровень
Очки EXP 3

# Глава 25
# Танец фей, начало (Часть 2)

Оставив Цвая и всех фей из его гильдии с глазами наполненными любовью ко мне, я покинул их территорию.

Главной задачей на сегодня было сбор ингредиентов для «Кулинарии» и размещение торгового автомата. Кстати когда был в гильдии, я сказал что «Тушеное мясо медведя» ещё не готово. На самом деле я уже достиг качества блюда равного 8. Мне пришлось соврать, ведь если бы я честно сказал, что закончил над ним работу, Нора бы меня не отпустила, пока я бы ей его не приготовил. Это было отчетливо видно по её глазам, они буквально умоляли меня приготовить ей вкусности!

**Тушеное мясо медведя**

*Мясо медведя сначала обрабатывается, после чего отваривается на медленном огне, можно сказать, как бы тушится, после чего туда добавляются нарезанные овощи.*

Эффект: наполняет шкалу сытости.

Бонус: Сокращение интервала между атаками.

Качество изделия: 8

На приготовление даже одного такого блюда уходит уж слишком много времени, так что можно представить, сколько времени я затратил, готовив запас блюд на продажу. Исходя из выше сказанного, я установил цену в 500 гулоров, абсолютный рекорд стоимости одного блюда!

Продаваться блюдо я уверен будет плохо, но тут уж я поделать ничего не смогу. С другой стороны блюдо дает очень интересный бонус, жаль в реальную жизнь не пронести такое блюдо…

Когда я занимался готовкой, то заметил что из неоткуда стали появляться феи, они были похожи на небольшие шарики. Я думаю это феи ещё не заключившие контракт с игроком, когда они его заключат, то приобретут уже определенную форму.

Хотя, что говорить фей ввели совсем недавно и многого о них ещё не известно. Я решил проверить одну идею, поэтому спрашивал своих покупателей:

— Вы видите тоже, что и я?

Опрашивая других игроков, я получал примерно одни и те же ответы, так что ответы разделил на 3 группы:

— Да я вижу их, они берутся словно из неоткуда. — сказал один из игроков.

— Я видел, как они тут появились и похоже, никуда не собираются уходить. — сказал другой.

— Феи, которые не заключили контракт? Нет, не видел. — сказали третьи.

Интересно какое условие нужно выполнить для того чтобы видеть фей? Или может тут дело в том какую основную профессию для себя выбрал игрок?

Так как это VRMMO, тут куча настроек, которые можно менять, создавая себе персонажа, но уже зарегистрировано множество игроков с самыми различными вариациями. Вряд ли разработчики пошли на то чтобы выбрать только определенные комбинации настроек для того чтобы видеть фей. Я так думаю, но объяснить текущую ситуацию я никак не могу. И на официальном сайте информация об этом не появится, так как % тех, кто не видит фей очень мал. Тем более пытаясь найти ответ на этот вопрос, вы потратите кучу времени впустую, теряя возможность наслаждаться игрой.

Подводя итоги: тратить время на выяснение, почему некоторые не видят фей — не стоит, так как все игроки всё равно получат своих фей, но только не я…

Ещё один нововведение стало появление титулов, который привязывался к вашему персонажу и приписывался к нику, эти титулы даже создавали некоторым игрокам определенные сложно, так как их просто засыпали разного рода вопросами.

Я закончил с готовкой и выставил всё на продажу в автомате, теперь же настало время вернуться к прокачке навыков «Кнут» и «Вор». Эти навыки я поднимаю на территории где обитают ужасные волки, кстати, очень удобно и уровень навыков поднимаю и ингредиентами запасаюсь.

Придя в охотничьи угодья, я увидел довольно большое количество игроков сражающихся вместе со своими феями. Наряду с использование игроком оружия, он так же использовал возможности своей феи для атаки: они царапались, кусались, использовали всевозможные виды атак ближнего и дальнего действия. В дальнейшем у феи появятся способности к магии, всё будет зависеть от элемента феи: будет ли то магия для нападения или, наоборот, для поддержки персонажа. «Фея воды» могла например, освоить способность «Вода исцеления», а «Фея огня» — «Огненную стрелу», «Фея земли» и «Фея воздуха» могли снимать проклятия. В общем разница между игроком с феей и без феи была колоссальна.

Интересно ведь есть ещё люди потерпевшие неудачу в

заключении контракта, что они собираются делать дальше? Рассмотрим меня: я изначально собирался играть один, выбрал ремесленные профессии, так что переживу, но другие игроки? Те игроки, которые буквально созданы для игры в группе, как же им? Надеюсь, из-за провала заключения контракта их не откажутся принимать в пати.

В голове моей крутились разные мысли, в то время как я кнутом уничтожал волка. Я старался ему запутать ноги, нанести ему удар так, чтобы кнут обвил его лапы и волк свалился. Чем сильнее я развивал навык «Кнута» тем проще мне с ним было управляться, я же стал приходить к мысли, что для разных целей нужны разные кнуты. Раньше я был игроком абсолютной крайности. Мне приходилось вести бой либо на большой дистанции, используя лук, или вблизи «пинками», средняя дистанция стала мне доступна с изучение навыка «кнута», таким образом, я покрыл свой пробел в части нападения.

После очередного сражения я решил сделать перерыв и присел в тени дерева. Здесь не было никаких монстров, так что я мог позволить себе расслабиться. Я решил перекусить «Отварным стейком из кролика с травами» и запить зельем со вкусом винограда. Меня не заботило, сколько бы это стоило, я просто хотел вкусно покушать. Пока я кушал, вокруг меня летали бесформенные феи и, наблюдая за ними, я испытывал чувство полного умиротворения.

Феи летали вокруг меня, то приближаясь, то отдаляясь, и внезапно я понял, что они проявляют интерес к тому, что лежит в моём кармане. Засунув руку в карман, я вытащил «Сломанный кристалл контракта с феей», думаю больше им не к чему проявлять такой интерес. Я держал кристалл в руке, а феи летали возле него, сначала робко подлетая и касаясь, но осмелев, они пролетали сквозь него. Они играют с кристаллом? Это действо выглядело очень чудно, после стольких проблем мне хотелось приятных воспоминаний, я решил записать происходящее, после чего если захочу, могу поделиться своим видео с другими игроками.

Мне хотелось бы продлить такое времяпрепровождение, но нужно было заканчивать и уходить. Я сказал феям: «Лавочка закрывается, приходите в другой раз!!». После этого феи, играющие в кристалле, вышли наружу, я попрощался и зашагал в направлении города. Сам удивился себе, что сказал феям «Увидимся», наверное это от того что у меня прекрасное настроение.

В тот день произошло ещё одно событие, которое я сразу не заметил. «Сломанный кристалл контракта с феей»… Он больше

не прозрачный!

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 18 уровень
«Пинок» 46 уровень
«Зоркий взгляд» 31 уровень
«Магия ветра» 32 уровень
«Крафт» 38 уровень
«Кулинария» 39 уровень
«Плотничество» 19 уровень
«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Физическое усиление» 49 уровень
«Вор» 7 уровень
«Кнут» 9 уровень
Очки EXP 6

# Глава 26
# Танец фей, начало (Часть 3)

Прошло уже несколько дней с момента ввода обновления. Число игроков заключивших контракт неуклонно росло. С появлением фей тактика ведения боя стала менять. Иногда бывало так, что моб погибал всего от одного удара, но с появлением фей игроки стали прибегать к совместным атакам, что ещё сильнее сокращало время жизни монстров. При использовании феи атакующие способности игрока вырастали на 20 %. Люди всегда ищут новые способы применения появившихся у них обновок и феи не исключение, множество возможностей открылись для игроков, которые оказывали им поддержку как при игре в соло, так и в группе.

Для лучшего взаимопонимания с феей нужно было выучить навык «Язык фей», но даже если вы и не станете изучать данную способность не беда, фея всё равно будет помогать вам и выполнять простейшие команды. «Язык фей» даст вам возможность обращаться к фее, узнать её статус и какими способностями обладает, так же вы сможете настроить поведения феи, задав её поведение на ваши действия, например: фея, будет использовать определенную свою способность после определенной вашей атаки.

К тому же освоение данного навыка стоит 0 очков EXP, так что нет ни одной причины, чтобы его не изучать.

Даже ели вы играла в одиночку фея окажет вам прекрасную поддержку произведя скажем сильную атаку или если вы в группе фея нападет на врага сразу после того как авангард вступит в бой. Как ни крути, а феи повышают вашу эффективность в бою.

Изначально считалось, что фея это всего лишь игровой предмет, но популярность такого мнения быстро таяла и всё чаще фей воспринимали как партнеров, однако как партнеров, которые не могут отказать ни в одном запросе и беспрекословно всё исполняют. Феи стали просто инструментом в руках игроков.

В результате мы получаем несколько типов взаимоотношений между игроками и феями: 1) Есть игроки, которые считают что феи это не очередной НПС персонаж. 2) Есть те, кто считают, что феи это их партнёры. 3) И последние считают, что фея это раб, который должен служить своему господину, кстати, последние чаще всего любят бросать своих фей в бой.

Для кого фея «Партнер» было самое приятное времяпрепровождение. Они проводили всё своё время вместе:

общались, веселились и даже кушали вместе. Из-за искусственного интеллекта или нет, но некоторые игроки считали, что их феи живые и относиться к ним надо подобающие без насилия!

С другой стороны как бы вы к ним не относились они игровые данные, ведь они никогда не устают. Её невозможно загонять в битвах или применении способностей. Даже если в их перестанете кормить, они не умрут от голода и даже их боевые способности не ослабнут. Даже относясь к ним как к рабам и постоянно эксплуатируя, вы их не загоняете. Некоторые игроки даже бьют своих фей, если им кажется, что фея хочет опротестовать мнение своего хозяина.

Было положено начало нескончаемым ПВП сражениям и было это отвратительно надо сказать, язык не поворачивался сказать им: «Уважаю ваше решение». Все разногласия стали решаться по средствам дуэлей, раз не согласны то решим вопрос в бою.

Обновление игры только недавно началось и шло полным ходом, но он уже успело попортить атмосферу игры некоторыми вещами.

Я же был занят прокачкой «Кнута» и «Вора». Когда «Кнут» достиг 10 уровня мне открылась способность «Обездвиживание», которая мне очень понравилась, и я стал её частенько практиковать.

> **«Обездвиживание»**
>
> *Данная атака выполняется только с использованием кнута. Кнут обвивается вокруг противника, ограничивая его действия.*

Способность сложно использовать на малых уровнях навыка «Кнут», но она, несомненно, эффективна. Только что, используя этот навык я обвил кнутом ноги волка, полностью ограничив его перемещение. Даже если я выпущу из рук кнут, волк останется «парализованным» и не сможет убежать от меня, так что мне остается только добить его из лука или «пинком».

«Шаги вора» и «Невидимость» подавляли все звуки и ощущения моего присутствия, что позволяло мне незаметно подойти к жертве и использовав «Обездвиживание» связать его ноги и добивая стрелами.

Использую эту комбинацию навыков я смогу свободно проникнуть в любое подземелье.

Как только навык «Вора» достиг 10 уровня, я получил способность «Ощущение опасности», так что настало время первый раз наведаться в подземелье.

Цель похода заключается в том, чтобы пройтись по

подземелью и как следует прокачать навык «Вора» и получить навык «Ночное видение». Получить вещи или деньги в подземелья я не смогу, ведь для этого люди собираются в группы для зачистки этих зон, а я один. Так что главный доход от моего похода это опыт навыков.

Пока я всё это обдумывал вокруг меня, как всегда крутились феи и играли со «Сломанным кристаллом контракта с феей». Может, стоит обратиться к какому-нибудь ремесленнику, чтобы он из кристалла сделал что-то наподобие ожерелья? А то если я не достаю, его феи кучкуются возле моего нагрудного кармана, некоторые даже бьются об него и с недовольным видом смотрят на меня.

Когда я шел к кузнецу, когда затачивал лезвия, когда готовил или делал стрелы, рядом со мной всегда крутилось несколько фей. Не знаю нормально это или нет, но я стал привыкать к этому. Они не подходят ко мне близко, когда я в бою или занимаюсь крафтом, но когда я не занят и вокруг всё спокойно они приходят ко мне поиграть. К этому я отношусь спокойно, в этом нет ничего плохого, и за проблему я это не считаю, хотя думаю, что я единственный с кем это происходит, да и обсудить эту ситуацию с кем-то знающим тоже вряд ли получится.

Да и людей, которые как я и потерпели неудачу при заключении контракта я думаю нет, во всяком случае, я о других не слышал. А человек, у которого есть фея мне не советчик.

Ещё я заметил, если всматриваться в этих бесформенных фей, то можно заметить что они разных цветов. Могу точно сказать, что видел 4 цвета: красный, синий, желтый и зеленый. Я думаю это цвета стихийных элементов, но вот белую или черную я ни разу не встречал, может записать видео и выложить на официальном сайте и посмотреть что люди скажут? Таким способом я мог получить хоть какую-то информацию.

Пока я наблюдал, как феи играют, у меня возникло странное чувство, казалось что-то не так, но я не мог понять что именно, поэтому вышел из игры.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 18 уровень
«Пинок» 47 уровень
«Зоркий взгляд» 31 уровень
«Магия ветра» 32 уровень
«Крафт» 39 уровень
«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 19 уровень

«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Физическое усиление» 50 уровень
«Вор» 10 уровень
«Кнут» 12 уровень
Очки EXP 11

# Глава 27
# Танец фей, начало (Часть 4)

Способность «Физическое усиление» достигла 50 уровня и требовала вложения 3 очков EXP для её улучшения. Затратив необходимые очки, способность преобразовалась в «Улучшенное физическое усиление». Так же я получил 2 дополнительных навыка: пассивный и активный.

«Пассивный навык» — навык, который работает постоянно независимо от желания игрока. «Активный навык» — навык срабатывающий непосредственно по команде игрока.

«Пассивный навык» назывался «Сохранение равновесия», он постоянно помогал игроку сохранять своё положение равновесия, независимо от местности, пусть даже она будет болотистой. «Активный навык» назывался «Высокий прыжок» позволяющий прыгать, словно водопроводчик в красной шляпе (p.s. это Марио). Высота прыжка была около 3 метров, повторное применение было возможно через 20 секунд. Объединив 2 навыка, я спокойно могу высоко подпрыгнуть и вести атаку по врагу из лука.

Такая комбинация сильно повысит мою маневренность и заставит остальных игроков всё меньше обращать внимание на стереотип, что лук — это отстой. К тому же показывать такую интересную тактику ведения боя окружающим я тоже не собираюсь, не хочу делиться своими наработками.

Изучив «Улучшенное физическое усиление», я решил проверить его силу в подземелье, а так же подкачать свои основные на данный момент навыки: «Стрельба из охотничьего лука», «Магия ветра», «Пинок» и «Вор».

И вот я прибыл в подземелье. Первое подземелье расположено в лесной локации. Активировав навык «Вора» и воспользовавшись «Шагами вора» и «Ощущением опасности» я вошел в подземелье. Здесь кромешная тьма, но благодаря «Зоркому взгляду» и «Ночному видению» проблем не было.

…это было оно, то, что я так давно искал.

На меня стали волнами накатывать воспоминания из прошлого. Я увидел себя возрастом около 10 лет входящего в пещеру. В том месте нечего необычного не было, но ощущение легкого страха и волнения от места и тьмы ожидающей впереди меня завораживали.

Следующее воспоминание, о событиях спустя 10 лет после первого похода в ту пещеру. Снова я стою перед той же самой пещерой, но я вырос, и пещера для меня была уже совсем

маленькой, скорее это была не пещера уже, а небольшой тоннель. Всё очарование от этого места было потеряно.

А спустя 10 лет это место вообще сравняли с землёй для строительства жилых домов. Я понял что моей «пещеры» больше не существует и на душе стало очень тоскливо. В глубине души я жаждал снова испытать это чувство и отлично понимал, что его можно получить только в игре, побывал не просто в игре, а в другом мире ощущение будет ещё сильнее, словно в первый раз, когда я был ещё мальчишкой.

Но это не просто приключение из детства, ведь глубоко во тьме меня ожидают монстры и возможные сокровища! И данный мир, используя своего персонажа, позволяет в полной мере окунуться в эти события. Дальность моего обзора напрямую зависит от навыка «Зоркий взгляд». Продвигаясь далее, я заметил «Подземного паука», он, похоже, куда-то возвращался. Это был идеальный момент для атаки. Прежде чем отправиться в подземелье я перевернул все форумы, собирая необходимую информацию по подземелью. Если вы владеете информацией о том, как победить монстров или где спрятаны сокровища, поход в подземелье превращается в обычную рутину. К тому же если игрок не хочет поскорее прокачать навыки, то ему незачем вообще идти в подземелье, да и подземелье это чудесное место полное приключений.

Используя «Шаги вора» я продвигался в одиночестве. Если позволю себя атаковать первым то, несомненно, погибну, ведь монстры в подземелье на порядок сильнее тех, что на поверхности.

Так же находясь в подземелье нельзя делать всё наспех, можно сильно просчитаться результатом, конечно, будет смерть.

Я завидел одинокого «Подземного паука», для меня он в самый раз. Я выстрелил из лука, затем атаковал «Ветряным резаком» и, используя кнут, применил навык «Обездвиживание» чтобы подтянуть противника к себе и добил «пинком». «Подземный паук» самый слабый вид монстров в подземелье, но, несмотря на это потребовалось 4 атаки, чтобы победить противника. Ничего другого от монстров подземелья я и не ожидал.

Я постоянно использовал «Ощущение опасности», потому что если меня застигнут в врасплох, то я не жилец. Принимая во внимание всё ранее сказанное, навыки здесь качаются намного быстрее. Используй я только определенный навык, например «Пинок» продвижение бы было сильно замедленно и опасно, к тому же моя маневренность здесь ограничена, низкие потолки не позволят мне использовать «Высокий прыжок», так что выгоднее

всего мне здесь прокачивать навык «Кнут» со способностью «Обездвиживание». Только после того как заблокирую движения противника могу закончить дело добив врага «Пинками».

Я не могу позволить себе передвигаться по подземелью быстро… Ведь впереди меня определенно ждут серьезные опасности. Если я решу бежать прочь прямо во время боя, я могу быть легко остановлен, а играя в одиночку это верная смерть.

Помимо «Подземных пауков» тут ещё обитают «Малые ящерицы» и «Темные волки». Когда я вижу тень, не принадлежащую паукам, я сразу прячусь и использую «Ощущение опасности», чтобы ощутить передвижения врага. «Подземный паук» единственный монстр подземелья, которого я могу победить, всех остальных я должен избегать… на крайний случай у меня есть «Невидимость».

Нет никакого смысла вступать в бой с такими грозными противниками, моя цель — это развитие навыков. К счастью не на кого сильного я не наткнулся. В подземелье я заметил «Фей тьмы», но они не подлетали ко мне поиграть, но это и к лучшему, у меня не было времени на игры с ним.

Пройдя ещё немного я заметил место, у которого было большое скопище «Фей тьмы». Я воспользовался «Ощущением опасности», но не смог ощутить присутствие монстра, значит они тут по другой причине, возможно, это скрытый проход? Разрабатывая эту мысль, я подошел к месту, где собрались феи, и осмотрел его, ничего напоминающего проход там не было, но я чувствовал, что там что-то есть… Я сильно задержался у этого места, это могло плохо сказаться на мне, ведь меня мог обнаружить какой-нибудь монстр.

Я продолжил исследование подземелья и рисовал карту этого места в своей голове. Изучая данную локацию, я избегал опасностей и сражался только с пауками, двигаясь в направление выхода. Выйдя из подземелья, оказалось, что я провел в нём 1 час 40 минут, мне уже надо было выходить из игры. Окунувшись в свои воспоминания время, пролетело незаметно, на дворе была глубокая ночь, а значит, жуткие монстры уже вышли на охоту. Если я не потороплюсь, то у меня точно начнутся проблем. Используя «Зоркий взгляд» и навыки «Вора» я направился в город, избегая опасностей.

— Завтра я снова вернусь в это подземелье!

Вернувшись в город, я сразу вышел из игры.

**Статус навыков:**

«Стрельба из охотничьего лука» 27 уровень

«Пинок» 49 уровень
«Зоркий взгляд» 39 уровень
«Магия ветра» 36 уровень
«Крафт» 39 уровень
«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 19 уровень
«Алхимия» 32 уровень
«Кузнечное дело» 20 уровень
«Невидимость» 27 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 7 уровень
«Вор» 19 уровень
«Кнут» 21 уровень
Очки EXP 8

# Глава 28
# Танец фей, продолжение (Часть 1)

На официальном сайте игры появилась информация о том, что вторая часть обновления будет скоро введена, данная новость мгновенно взбудоражила всё игровое сообщество.

В зависимости от того что будет введено во второй части если вы уделяли мало времени качу вы можете вообще оказаться в пролёте.

Администрация игры не давала никакой информации о новом обновлении, единственное, что они сообщили: «Постарайтесь сблизиться с феями».

Читая это сообщение, игроки, которые рабски эксплуатировали фей, про себя говорили: «Разве мы не правильно обращаемся с ними?» И такое мнение было распространено в подобных кругах. Они были уверены, заставляя фей выполнять тяжелую работу, они не поступают плохо и это никак не отразится на их взаимоотношениях. Даже если они и подпортили отношения то не беда, их всегда можно исправить… Хорошо, что они хоть задумываются о том, чтобы в случае чего попытаться исправить своё поведение, хотя когда они это начнут, может оказаться поздно…

Я же в свою очередь ежедневно тренировался в подземелье, что находится около леса. Из-за того что я играю в одиночку иногда мне приходится сталкиваться с очень грозными противниками такими как «Малая ящерица» и «Тёмный волк» с которыми я уже справляюсь, но не буду врать периодически меня отправляют на точку респауна… Но результат, которого я добился, вполне оправдывает эти рискованные действия.

«Пинок» кстати достиг 50 уровня, и появилась, возможность его улучшить в «Сокрушающий пинок». Так же я изучил новый навык «Скользящее нападение», это техника нападения на врага в подкате.

— Если бы я играл в футбол, то установил рекорд по сбору красных карточек!

И это не говоря о том, что у меня крайне «необычная обувь».

Когда навык «Стрельбы из охотничьего лука» перешагнул отметку 30 уровня, я так же получил новую способность. Она называется «Зеркальная стрела».

**«Зеркальная стрела»**

*Используя данный навык, игрок создаёт три своих*

*клона, которые выпускают по одной стреле в намеченную цель. Сила атаки клонов равна 80 % от силы игрока.*

Кроме того каждому клону можно выбрать отдельную цель. Как только я получил этот навык, сразу же решил его испытать, и оказалось, что пользоваться им очень сложно, так как нужно время, чтобы наметить цели для клонов, а в реальных боевых условиях мне просто не позволят этого сделать. В итоге я решил пока что сосредотачивать огонь всех клонов на 1 цели будет разумнее.

Благодаря новым навыкам я становлюсь сильнее, как результат перемещаться по подземелью мне становится всё легче. Моя боевая эффективность заметно подросла.

Навык «Вор» тоже заметно подрос и как следствие способность «Ощущение опасности» тоже усилилась, её радиус охвата территории сильно вырос, что позволяет мне раньше обнаружить опасность, но всё равно, ни в коем случае нельзя переоценивать себя и быть самоуверенным.

В скором времени я закончил с походами в это подземелье. Я заметно вырос в навыках и именно в тех навыках, которые мне помогают в бою и это подземелье уже я перерос, значит, пора его покинуть и двигаться дальше.

Прежде чем окончательно покинуть это подземелье я решил ещё раз проверить то странное место, где собирались феи.

— Как же много их тут собралось — подумал я.

И тут я вспомнил о навыке «Язык фей», который позволяет общаться с феями, чего я пока что не умею… Я думал о способе общения, но я вспомнил, как некоторые игроки рассказывали что «Язык фей» позволяет общаться и проверять статус феи, но только вашей собственной феи! Данная способность не распространяется на фей, не состоящих с вами в контракте.

На всякий случай я использовал навык «Вор» и проверил это место со всех сторон, но так ничего и не нашел… Может они собрались тут просто поиграть? И вот в тот момент, когда я уже практически смирился с этой мыслью, одна из фей ущипнула меня за щеку.

— …ты мне что-то хочешь сказать?

Хотя было бесполезно им что-либо говорить, я всё же произнес это вслух. «Феи земли» и «Феи тьмы» собрались вместе, да так что это стало похоже на какое-то обсуждение, но, во всяком случае, со стороны это было похоже на конференцию. Моё удивление на этом не закончилось, спустя несколько секунд вся эта масса фей образовала форму стрелы…

— Стрела?

Да, это была стрела, причем направленная вверх! Это настоящий сюрприз, который мне преподнесли феи, я был очень впечатлен.

— Вверх?

Они не должны понимать человеческую речь, но немного «пошептавшись» между собой в ответ на мои слова они закивали! Значит это наверху, я тут же воспользовался «Зорким взглядом» и начал осматривать низкий потолок в темноте… Они пытались общаться со мной и указали наверх, там точно должно быть что-то.

Это начальное подземелье и большинство игрок уже переросло его, и они двинулись дальше. Как только его покинули, произошло обновление игры, которое привнесло много изменений, а раз сюда уже практически никто не заглядывает, то и об этом место никто не знает и что спрятано так до сих пор там и лежит.

На потолке я разглядел небольшой рычаг. Похоже, эти феи специально тут собрались, чтобы подсказывать игрокам о рычаге. Я уже начинаю ощущать запах сокровищ, они должны быть там!

Карты локаций по большей части не отображают скрытые области. Кроме того в этом подземелье не было ни одной ловушки, а раз навык «Вор» позволяет изучить способность «Поиск ловушек» то позже я их определенно встречу. Но это место я на всякий случай проверил на наличие ловушек, их не оказалось. Ощущаю я себя, мягко говоря, неловко, ведь они постарались ради меня и указывали направление, я не имею право их игнорировать.

Я встал прямо под рычагом и достал тяжелую крушащую стрелу, после чего стал кидать ее, стараясь попасть по механизму, после нескольких попыток я услышал щелчок.

С шумом открылся проход слева от меня. За ним был туннель и довольно большой и позволяющий пробраться одному человеку. Но что-то у меня не зарождается сильного желания сразу заглянуть и узнать что там. Не смотря на то, что это очень редкая возможность мне придется ползти как червяку через весь этот туннель.

Туннель оказался не очень длинным, выйдя из него, я оказался в небольшой комнате, скорее всего это скрытое место добавили в последнем обновлении. Без помощи фей я бы это место никогда не нашел. В комнате стояло 2 сундука с сокровищами. Один сундук был из дерева, а другой, похоже, сделан из золота при этом сильно блестел.

Сундук из золота я открывать не собираюсь, так как навыки «Вора»: «Поиск ловушек» и «Ощущение опасности» меня

предостерегали о ловушке. Скорее всего, это ловушка сделана специально для жадных людей и приедет мгновенно к смерти. Это распространенный вид ловушки, я на это не поведусь.

Я медленно подхожу к сундукам, используя «Поиск ловушек», чтобы максимально обезопасить себя. Когда-то давно я играл в игру, где места расположения сундуков с сокровищами были самыми территориями, воспоминания об этом заставляли меня быть максимально сосредоточенным. Травмы, которые я могу получить, обезвреживая эту ловушку, явно прикончат меня, так что рисковать не стану и открою деревянный сундук. Проверив место, где стоял деревянный сундук, я не обнаружил ловушек, поэтому спокойно вскрыл его. Внутри было какое-то кольцо и деньги. Денег было мало, 320 гулоров, а вот кольцо…

**Изношенное кольцо**
Ранг: уникальное
*Кажется, на кольце изображена большая фея, но из-за сильной изношенности кольца нельзя точно распознать рисунок. Кольцо нельзя надеть или продать.*

У меня нет ни малейшего представления, что это за предмет, но если это кольцо уникальное, то определенно имеет ценность, так что возьму его с собой. Изображенная на кольце фея имеет человекоподобный вид, а так же на кольце есть отверстие, куда можно установить драгоценный камень. Интересно если я установлю в него камень, то какой эффект я получу? Тем не менее, камней предназначенных для установки в предметы нет, а значит, и проверить не получится. Скорее всего, их введут во второй части обновления игры.

Я снова вошел в туннель, чтобы вернуться обратно. Выбравшись из скрытой зоны, я обнаружил, что фей теперь здесь больше нет. Похоже, что это был их заданием. Ладно, меня тут больше ничего не держит, так что пора на выход.

Я без проблем покинул подземелье и направился в город. Пополнив запасы стрел, а так же заправив торговый автомат новой порцией товаров, я вышел из игры. Сегодня явно был удачный день.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 43 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 39 уровень

«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 21 уровень
«Алхимия» 34 уровень
«Кузнечное дело» 22 уровень
«Невидимость» 31 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 12 уровень
«Вор» 27 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 14

# Глава 29
# Танец фей, продолжение (Часть 2)

Наконец-то стало известно, что нас ждёт во второй части обновления!

**Для всех кто наслаждается «Ещё одной свободной жизнью «Online»!**

Мы объявляем о скором запуске второго обновления. Мы учли ваши самые популярные пожелания и теперь расскажем вам, что будет вас ожидать во второй части.

**«Битва фей»**

Со вступление в силу второго обновления, у фей появится самосознание, и они обретут свои личности. Будьте осторожны, отношения фей к игрокам могут резко измениться.

В обновление будет введена специальная система PVP. В этом специальном режиме PVP сила атаки игроков будет понижена до 50 %, в свою очередь сила атаки фей будет повышена до 150 %. Данное изменение потребует от игроков повышения качества взаимодействия со своими феями.

Кроме того, 219 игроков, которые не заключили контракт с феями, участвуя в этом режиме PVP будут иметь 125 % атаки и 110 % защиты. Данное усиление для игроков будет работать до тех пор, пока не обзаведутся своими феями. Мы так же ввели что, побеждая в PVP, появляется шанс на эволюцию у вашей феи. Эволюция может изменить ранг (обычная, необычная, редкая, уникальная), внешний вид, характеристики и даже способности вашей феи. Кроме того сражаясь с одним и тем же противником ваша фея не эволюционирует, для этого вам необходимо постоянно сражаться с разными противниками.

Для тех, кто не хочет, чтобы внешний вид феи изменился надо просто попросить её об этом.

Те игроки, которых постиг провал в заключение контракта, участвуя в PVP битвах, смогут восстановить свой кристалл и провести повторное заключение контракта с феей. Кроме того имея «Восстановленный кристалл контракта с феей» вы получаете 100 % шанс

успеха заключения контракта, к тому же вы получаете повышенный шанс приручения феи высокого ранга. Скорость развития таких фей так же будет выше обычной, а значит, вам необходимо провести меньше боёв для эволюции.

Мы настоятельно рекомендуем игрокам провалившим контракт участвовать в этом PVP режиме, так вы сможете получить свою фею и развить её быстрее. Спустя некоторое время мы проведем турнир среди 16 лучших бойцов. Количество боёв для обеспечения себе места среди этих 16 счастливчиков мы оглашать не будем, пусть будет интрига. Для победителей турнира у нас будут ценные призы.

**Добавлена новая система ведения боя «Отрицание»**

Одновременные атаки противников одинаковой силы будут сводиться на нет, если силы не равны, то атаки компенсируют общую часть и урон будет одной стороне виде остатка. Например: чтобы полностью свести на нет урон от «Огненного копья» необходимо нанести ответный удар другим стихийным оружием равно силы. Если сила вашей атаки окажется меньше, то вы заблокируете часть урона, остальной урон вы получите (П.П.: Урон «Огненного копья» условно 200, а урон другого оружия 150, в итоге 150 урона будет погашено, а остальные 50 урона получит слабейшая сторона). Данная схема действует только на одновременный обмен ударами, поэтому рассчитываете ваши силы и применяйте способности с умом, сильные техники требуют время на подготовку, которого просто может не быть и вас победят несколько быстрыми пускай и слабыми атаками.

**Добавлены титулы**

Эвентовый титул: Неукротимый

Автоматически был получен 219 игроками, провалившими контракты с феями, но не сломленными. В дальнейшем получив своих фей, скорость их развития будет выше, а так же повышенная скорость развития будет и у тех игроков, которые сражаются с обладателем данного титула.

Эвентовый титул: Друг фей

Титул выдан игрокам, которые построили

гармоничные взаимоотношения со своими феями.

Эвентовый титул: Соблазнитель фей

???

Всё перечисленное выше будет введено при следующем техническом обновлении.

*Администрация «Ещё одной свободной жизни Online»*

Вот и весь анонс про вторую часть обновления. Игроки как обычно начали атаковать форумы, задавая вопросы и гадая, что за турнир их ожидает. По поводу PVP… я думаю, его ввели из-за многочисленных просьб людей. Ранее поединки были крайне короткими, возможно администрация, таким образом, решила разнообразить и развить боевую систему? Хотя последствия могут быть непоправимыми, есть много игроков мирно играющих, а тут из-за нововведений на таких «добряков» могут просто открыть охоту… Походу и мне надо быть осторожнее… Благо PVP начинается с запроса и можно от него отказаться, и ладно, если его кидает один игрок, а когда до тебя довяжется целая толпа желающих?! Да и я уверен ради прокачки такие «молодцы» будут довязываться до ремесленников… А пока мне надо вести себя тихо и постараться разузнать как можно больше информации об эволюции и боевом развитие в целом.

Возможно, ремесленники сражаться будут отдельно между собой, но такими темпами сильно не разовьёшься, но попробовать я думаю, стоит. Если я буду драться бездумно, определенно проиграю, поэтому мне надо разработать тактику ведения боя и развивать свои способности.

Но самое главное я наконец-то получил шанс заполучить себе фею!

**Статус навыков:**

«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 43 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 39 уровень
«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 21 уровень
«Алхимия» 34 уровень
«Кузнечное дело» 22 уровень
«Невидимость» 31 уровень

«Улучшенное физическое усиление» 12 уровень
«Вор» 27 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 14

# Глава 30
# Танец фей, продолжение (Часть 3)

Незадолго до введения второго обновления, группой игроков-первооткрывателей был найден новый город Нексия. Из-за этой новости всё игровое сообщество пребывало в состоянии сильно возбуждения. Ведь в новом городе для игроков могли найтись: новое оружие, доспехи, прочие не менее красные вещи. Могло даже найтись что-то поистине редкое, что может повлиять на развитие тех же ремесленников и создание ими новых рецептов.

Нексия с помощью портала был соединен с начальным городом, благодаря чему каждый игрок мог свободно перемещаться между двумя городами. В первый же день после соединения город был напрочь забит туристами.

Самые лучшие ремесленники перебрались в Нексию и тяжело трудились над своими новыми разработками в области оружия и доспехов. Так же было открыто много новых территорий, особенно мест богатых разными рудами, используемыми для создания доспехов и оружия. Если раньше материалов было маловато, то с открытием новых мест их стало в достатке, а значит и цены на материалы упадут.

Топовые игроки, заточенные на ведение боя, стали активно заниматься улучшением своих вещей для обретения ещё большей силы, ведь новые территории небыли дружелюбными, их надо было завоевывать! Находясь под эффектом такой идеи, существенно выросли масштабы охоты на монстров ради расходных материалов, таких как кожа и бронированные пластины.

После того как многие игроки занялись своим усилением нашлись и те кто был откровенно против этого о чем рассказывал на форумах. Конечно, игроки, которые выступали против новшеств, рассказанных в недавнем сообщении, были очень плохи в PVP. Они боялись стычек с игроками, жаждущими битв. Но с появлением нового города появилась идея, как разрешить данную ситуацию, ведь игроки буквально разделились на два лагеря: первые сгорали от желания битв, вторые наоборот хотели их избежать. В итоге PVP бои в Нексии и Фаусте (начальный город) велись по разным правилам.

В Фаусте сражались игроки неопытные в PVP, в Нексии же наоборот. В начальном городе правила боя были просты, в сражениях участвовали только феи, которыми руководили игроки. Даже в таких боях игрок мог поднабраться опыта, но

главной целью таких боёв была эволюция феи.

В Нексии же было так сказать «полное погружение» игроки совместно со своими феями противостояли друг другу. К счастью данная тенденция прижилась, и игроки в зависимости от потребности PVP приходили в нужный город. Даже те, кто больше всего «выступал» на форумах согласились с такой идеей, ведь теперь даже если они и будут участвовать, то не в кровопролитных боях, и никто их не будет принуждать к этому.

Из любопытства я решил посетить новый город и проверить всё ранее сказанное. Сейчас мне нужно обзавестись ингредиентами для блюд, новыми породами древесины и какими-нибудь рудами.

Я отправился в продуктовые магазины и там нашел: пшеницу, ячмень и другие зерновые культуры. Так же я видел новые наборы для приготовления пищи: «Расширенный набор» и «Набор для опытных» похоже, сегодня мои возможности приготовления блюд неслабо расширились. Но только я собирался купить себе «Расширенный набор» как НПС торговец мне отказал, сославшись на то что у меня низкий уровень навыка.

Ну, раз с этим пока ничего не поделать, пойду, пополню запасы древесины и руды. Зайдя в магазин для плотников я сменил свой начальный набор плотника на более продвинутый. С таким набором я могу сделать свой Х-образный лук более высокого качества. В тот же день я сменил и начальный набор кузнеца.

Благодаря продвинутым наборам инструментов я могу себе позволить вырезать по дереву или даже выкопать его, что расширяет мои способы добычи ингредиентов. Про продвинутый набор инструментов кузнеца пока ничего не могу сказать, вся работа проходит как всегда в кузнице при использования горна, так что разницы я пока не заметил.

Купив всё необходимое, я покинул город и отправился за древесиной и рудой. Конечно же, я шел с применением «Шагов вора» и осматривался, используя «Зоркий взгляд» и не на мгновение не отключал «Ощущение опасности», таким образом, я не позволил не одному монстру подобраться ко мне.

Известные ремесленники пользуются своими связями и организовывают себе эскорт для безопасного похода за ресурсами, но так как у меня нет связей — я иду в одиночку, да и не нужна мне эта охрана.

Единственная проблема если возле меня ресается (рождается) моб, мне ничего не остается кроме как бежать от него со всех ног, а если же этот процесс затягивается, то за мной уже будет целый паровоз монстров. Победить в таком бою невозможно! Тут даже

топовые группы бойцов не справятся с текущей ситуацией, что уж говорить о единственном человеке к тому же пользующемся луком. К тому же если бы не Х-образный лук, кнут и приспособления на обувь, моё развитие навыков вообще бы остановилось.

К счастью место, где я запасаюсь древесиной не переполнено монстрами, и я относительно спокойно могу пополнять свои запасы. В то время как я занимаюсь добычей ресурсов, я беззащитен от чего я часто нервничаю, а иногда и в холодный пот бросает. Используя навык «Плотничество» я добываю и обрабатываю древесину, после чего складываю её в инвентарь. «Плотничество» и «Кузнечное дело» — это основа для ремесленников.

Руду же мне добыть не удалось, возле рудника монстры ходили пачками, полностью перекрывая мне путь. Из-за такого большого скопища монстров я не смогу пробраться даже используя «Невидимость». Если я использую «Высокий прыжок», чтобы перепрыгнуть эти скопления, то эффект «Невидимости» сразу пропадет и мне уже будет не скрыться. Иногда в рудник приходиться пытаться пробиваться по нескольку раз из-за сильной охраны входа. Но уже давно известно, что в места по добычи руды монстры не заходят, поэтому все, что вам нужно это пробраться в рудник и вы спасены. Когда же необходимо вернуться люди просто используют «Магию перемещения» и возвращаются в город, если такая магия им не известна, то в худшем случае можно просто погибнуть, выйдя из рудника.

Погибать мне что-то не хочется, поэтому за рудой я схожу в другой раз. Ладно, тогда подумаю, что я могу сделать из собранной ранее древесины, смогу ли я с её помощью улучшить свой Х-образный лук? Честно говоря, не хочется делать себе новый лук обычной формы, уж очень я привык к моему последнему луку, но и его улучшить будет не простым делом. И опять я буду выделяться, и надо мной будут посмеиваться, хотя к этому я уже привык, но надо сказать, что люди потихоньку меняются и насмешек в мой адрес становится всё меньше и это прекрасно.

Когда введут второе обновление, моей главной целью будет получение своей феи. С введением фей я сильно отстаю от остальных игроков, чтобы наверстать упущенное я должен тяжело трудиться, и каждый день участвовать в PVP. Даже если я буду проигрывать, я просто не имею права позволить себе остановиться!

Я должен отложить все свои дела ради получения феи!

Вот и наступило время обещанного технического

обслуживания и ввода второй части глобального обновления.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 39 уровень
«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 12 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 14

# Глава 31
# Танец фей, второе обновление. Для меня это нереально…

После того как техническое обслуживание закончилось в игру было введена вторая часть глобального обновления. Можно даже сказать что эта часть обновления — боевой турнир.

Как только я вошел в игру, сразу же решил проверить какой титул у меня. Я должен получить титул «Неукротимого», я открываю окно титулов, а там…

> **Титул: Соблазнитель фей**
> *Выставлено принудительно.*
> *Титул получают игроки, которых очень любят феи. Этот титул не может быть скрыт. Чтобы лишиться его вам необходимо хотя бы раз принять участие в PVP битве с феями.*

Что? Какого черта? Почему я никогда не слышал об этом? Я так ждал этого обновления… И что? Раз у меня этот титул, значит, у меня не может быть феи? За что мне всё это?!

Я отчаялся и простонал, после я заметил, что привлек к себе тревожные взгляды окружающих людей.

Они смотрят так на меня из-за того что я стонал?

— У него редкий титул…

— Ты глянь там парень с титулом «Соблазнитель фей».

— Скриншот, делайте скорее скриншот!

Только не говорите мне, что мой титул виден всем вокруг…

Погодите окно статуса должно быть видно только самому игроку, но не окружающим, как это возможно?! Я потихоньку подошел к стеклянной витрине магазина и в отражении увидеть, если ли что надо мной.

— Аааааааа…

Титул над моей головой?! Что за фигня тут происходит?! Мной кто-то управлял?

Каждый игрок может, как скрыть, так и отобразить титул по собственному желанию, но обычно это никто не делает. Такого я просто не ожидал… Довольно странно видеть в виртуальном игровом мире человека с надписью над головой, которая к тому же подпрыгивает когда игрок передвигается. Представьте себе, как такое бы выглядело в реальной жизни. И что делать человеку окруженному толпой, да ещё и с подпрыгивающей надписью над

головой «Соблазнитель фей»? Такой человек, мягко говоря, выделяется из людской массы. Очень странная ситуация…

Я тут же открываю окно информации о титулах, чтобы скрыть надпись. Нахожу нужную опцию и нажимаю изменить, но тут, же передо мной всплывает сообщение:

> Данный титул нельзя скрыть или удалить до конца эвента.

То есть это официальное действие? Но вдобавок ко всему эта надпись переливается семью цветами, короче остаться незамеченным просто невозможно — это добило меня окончательно… Надеюсь, ко мне все отнесутся с пониманием и не станут судить за то, что я стою на коленях, приложившись лбом к земле… Никогда не думал, что настанет такой день, что от шока я упаду на колени…

Меня тут же стали утешать все феи находящихся рядом игроков… Змеевидная фея терлась о мою руку, фея-лиса лизала мою щеку, редкая большая человекоподобная фея гладила меня своей рукой по голове, утешая меня и как будто говоря: «Всё хорошо, всё хорошо». К тому же оказалось, что данную сцену записывали на видео, когда я об этом узнал, то просто задыхался от стыда…

Титул: Соблазнитель фей привлекал ко мне слишком много внимания, и я постоянно приходилось объяснять моё положение окружающим людям… Стыдоба то какая, лучше уж на месте провалиться… Если обращусь к администрации, то уверен, что ничего не добьюсь, но должен же быть выход. Подождите, выход есть! Мне необходимо хотя бы раз поучаствовать в PVP, и моя проблема решена! Я не минуты больше не хочу ходить с этим сообщение над моей головой! Один бой и проблемы нет, тогда скорее ищем себе противника.

— Народ извините, сразится ли кто-нибудь со мной в бою с феями?

Я спросил окружающих, и девушка хозяйка той самой лисы вышла вперед и приняла моё предложение. Я был настолько счастлив, что кто-то откликнулся на мой зов о помощи, что на моих глазах стали наворачиваться слёзы.

> Элиза вызывает вас на дуэль. Вы согласны принять вызов?

Эта девушка и правда послала мне запрос на дуэль, я нажму «Да» и всё снова встанет на свои места. Только я собирался нажать «Да» как кто-то ударил меня по ноге. Опускаю свой взгляд

и что я вижу, лиса толкает меня в ногу. Погодите-ка секундочку, я посмотрел сначала на лису, потом на Элизу.

— Ты хочешь мне что-то сказать? — спросил я у феи.

Ведь в последнем обновлении феям ввели личности, и мне стало интересно, что же произойдет дальше.

Фея ничего не сделала, только продолжила смотреть на меня. Постойте, она смотрит не на меня, а на «окно подтверждения дуэли».

— Эм… Только не говори, что ты не хочешь сражаться?

Я попытался спросить фея, но та в ответ несколько раз кивнула мне, после чего стала тереться об меня. Хозяйка была удивлена действиями своей феи.

— Я… Я даже не представляла, что фея может проявлять столько ласки к кому-то!

Она была тронута до глубины души таким поведением своего питомца.

После увиденного я уже никак не мог нажать «Да», я был вынужден нажать «Нет» и отказаться от дуэли…

Как только я нажал «Нет» лиса просто засветилась от счастья, Элиза чуть не плача произнесла: «Возвращайся ко мне»… Настроения происходящего разделили все присутствующие, для меня же началась черная полоса…

— Он ведь Соблазнитель фей.

— Это не ошибка, он реально Соблазнитель фей.

— Титул не врал, мы все свидетели.

— Может, стоит на него напасть в темном переулке, нельзя же позволить ему вот так спокойно уйти…

Для всех я стал печально известным Соблазнителем фей…

Всё что я смог это только прокричать:

— Соблазнитель фей, за что?!

Надо мной только посмеялись, я же от бессилия снова рухнул на колени… Когда я снова упал на колени то ситуация повторилась — все окружающие феи снова подбежали меня утешать.

Были ещё игроки, которые делали запрос на дуэль, желая помочь мне, но результат был тем же… Они всем своим видом показывали отсутствие желания битвы со мной… Что с ними всеми не так? Что я сделал не так? Может выстрелить из лука в какую-нибудь фею, чтобы у неё появилось желание? Наверное, нашлись бы такие кто так бы и поступил, но я не могу так…

Спустя всего 30 минут после входа в игру я стал так печально знаменит, так начались дни моего позора… Но я не держу обиды на администрацию игры за их нововведения.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 39 уровень
«Кулинария» 40 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 12 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 32
# Танец фей, обновление второе. Личности фей развились в…

«Эрс, ты слышишь меня? Это Рона»

Мне пришло сообщение, я опомнился и встал с колен. Я был удивлен, что Рона обратилась ко мне.

«Я слышу тебя, что-то хотела?»

«Есть дело, которое мне нужно с тобой обсудить, тебе сейчас удобно?»

«Ты хочешь узнать о еде? Еде для фей.»

— Вот ваша порция пищи для феи, всё верно? — обратился в это время я к покупателю.

«Что? Как ты понял, о чем я хотела поговорить?» — удивилась Рона.

— Вот ваш заказ, спасибо за ожидание.

«Ты далеко не первая кто меня об этом спрашивает!»

Сейчас я занят массовым приготовлением нечто похожего на жаренные куриные крылышки, только вот у меня они не из курицы, а из мяса рогатого кролика. Оценка качества блюда пока не достигла 7 баллов, и выставлять на продажу такого качества я не хотел, но мне сейчас приходится готовить просто в огромных количествах.

Я установил свой магазинчик по продаже жареного мяса. И все мои клиенты хотят только одного — купить еду для своих фей.

Вы спросите, как я до такого дошел?

♦ ♦ ♦

Минут, наверное, 30 назад меня успокаивала фея, похожая на овцу, отираясь о мою ногу. Я же, совершенно не задумываясь, засунул кусок жареного мяса феи за щёку. Кстати, так как феи часто подходят ко мне и трутся об меня или даже падают к моим ногам, я в городе перестаю носить свои приспособления для обуви.

Посидев минут 10, я поднялся и смирился с этим прозвищем… Сил на охоту у меня не было, поэтому я установил магазинчик и занялся готовкой, пока не придумаю дальнейшим план действий. В это время ко мне подошел парень, «Наверное,

хочет еды прикупить?» подумал я.

— Извините, у вас случайно нет какой-нибудь еды для феи? — спросил меня игрок.

Я захотел узнать подробности, оказывается раньше он фею кормил хлебом, который покупал у НПСа, но после обновления его питомец начал отказываться от этой еды, фея ела фрукты, но совсем в малых количествах. Все феи всеядные, но вдруг стали привередничать и это очень огорчало игроков, которые любили своих фей. Когда же я покормил фею жареным мясом кролика, то та мгновенно съела предложенную пищу. Похоже, животина была очень голодна…

Хозяин посмотрел на свою фею, после чего перевел свой взгляд на меня и сказал:

— Ничего другого я от «Соблазнителя фей» и не ожидал!

— Какого черта? Опять это…

В любом случае я узнал кое-что новое — феи едят пищу приготовленную для людей. Причем едят они эту пищу с превеликим удовольствием. Даже я был удивлен, я подсунул жареное мясо ради эксперимента, а фея его мгновенно приговорила и была счастлива после этого. Похоже, я решил ещё одну задачу и теперь предо мной вторая: не просто накормить фей, а сделать это за как можно меньшие деньги. Интересно, что об этом думает мой клиент?

— Может, предложим ему ещё что-нибудь вкусное? — спросил я.

— Этот дружок очень прожорлив… — пожаловался мне парнишка.

Фея усиливает игрока, поднимая его боевые возможности, и соответственно поднимается доходы игрока, но вот эта самая фея очень много ест. Фея уже съела 4 жареных куска мяса, если бы это был хлеб, вопросов бы не было, но 4 блюда предназначенных для людей стоят не дешево и сильно бьют по карману. Можно сказать, что для игрока с феей надо выделять новую статью «семейного» бюджета.

Попав в подобную ситуацию, он начал ходить по поварам и просить о помощи. Нужно было блюдо, которое легко готовить, чтобы его можно было запустить в массовое производство, и оно должно быть дешевым.

Жареное мясо прекрасно удовлетворяет все требования.

Сначала надо сделать маринад это немного затруднительно, но очень эффективно, к тому, же чем больше специй я добавлю, тем быстрее замаринуется мясо кролика. В реальной жизни таким методом я бы ничего не добился, но ведь это игра. Затем используя «быстрое приготовление» я смогу настроиться на

быстрое массовое производство пока мне будет хватать ингредиентов. Обычно в качестве специй я использую соль и перец, но стоят они не дешево, поэтому я решил использовать соевый соус, использование которого заметно снизит себестоимость блюда.

В результате у меня получилось сделать 3 порции по цене в 20 гуларов, прибыль с этих блюд будет очень маленькая, но цель была другая, я должен помочь людям в вопросах пропитания фей.

Я думаю, это блюдо будет продаваться просто на ура! Хотя я спешил я всё же смог создать рецепт блюда прекрасно утоляющего спрос. Эта новость разойдется через голосовые сообщения и у меня появятся новые клиенты, но что-то тревожно стало у меня на душе…

— Что дальше?

— Я только что рассказал всем своим друзьям, что у вас можно купить отличную и дешевую пищу для фей!

Началось… Кулинарный кошмар снова приближается ко мне… Похоже, я опять очень сильно засижусь в игре, черт…

♦ ♦ ♦

«Так что прямо сейчас я по уши в готовке!»

Я рассказал всю предысторию Роне, ни на минуту не прекращая процесс приготовления.

«Эээх…» — это всё что я услышал от неё в ответ.

Пока я готовил для одних игроков, предыдущие уже возвращались за новой порцией…

— Ну почему это снова происходит со мной?!

В конце концов, я продолжил готовить, пока не исчерпал свои ресурсы полностью. Если бы я использовал разработанный мною маринад в реальной жизни, я бы просто испортил вкус блюда, да и готовилось бы оно дольше, а здесь он мне облегчает жизнь. Похоже, у меня появилась новая ежедневная обязанность…

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 42 уровень
«Кулинария» 46 уровень
«Плотничество» 24 уровень

«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 33
# Танец фей, обновление второе. PVP

Через несколько дней шумиха с пищей для фей затихла.

При содействие большого количества поваров было доказано, что феи будут кушать любую пищу оценка качества которого выше 6 баллов. К тому же каждый повар разработал систему массового производства своих блюд для фей, так что даже бедный игрок мог найти пищу для феи не бьющую по карману.

Проблема была решена и теперь люди могут спокойно сосредоточиться на подготовке к PVP. Основа PVP как всегда — мощная атака, но теперь помимо этого игроки стали прибегать к другим боевым навыкам: навыкам защиты и уклонения, а так же обманным движениям.

К тому же система ведения боя «Отрицание» тоже вступила в силу, благодаря чему магией стало возможно заблокировать атаки мечами и наоборот мечом можно заблокировать магию. Таким образом, игроки теперь способны противостоять кому угодно. Есть игроки, которые используют способности, позволяющие им летать и многократно ускоряться, от таких атак полностью защититься по-прежнему невозможно, только заблокировать часть урона. Но такие мощные навыки требуют много времени на подготовку, да время перезарядки таких навыков существенное.

Сражения стали более интересными, игроки, участвующие в PVP теперь должны решать множество вопросов: какие действия предпримет мой противник? Стоит ли мне заблокировать атаку или лучше уклониться? Использовать ли мне быстрые, но слабы навыки атаки?

Много игроков сделало выбор в пользу способностей позволяющих в короткий промежуток времени преодолевать большие расстояния, чтобы застать врага в врасплох и нанести атаку. Использую такой способ ведения боя, игроки выжидали, когда враг начинал подготавливать какую-либо свою способность и мгновенно нападали. Но нашлись и такие игроки, которые стали специализироваться на любителях скоростных нападений, такие игроки имитировали каст заклинания, как бы приглашая для нападения, когда жертва заглатывала наживку и врывалась, её сразу встречали быстрыми и эффективными атаками, заставая тем самым врасплох. Между прочим второго типа игроков с каждым днём становится всё больше.

Так же в PVP не стоит забывать, что у игроков есть феи,

обладающие своими уникальными способностями. Например, есть феи способные создавать «Стену» — временную преграду, которую можно 1 раз использовать за бой. Такой способностью можно легко остановить игрока направляющемуся к вам на огромной скорости, неожиданно создав прямо перед ним «Стену», а если получится то и атаковать первым. Такая тактика боя тоже приобрела заметную популярность.

«Стена» полезна, но только если уметь ей пользоваться в нужное время и в нужном месте, иначе она не принесет вам никакой пользы или даже навредит. С последним обновление была введена статистика близости со своей феей, которая влияла на послушность и скорость выполнения ваших поручений.

С появлением такого разнообразия способностей и возможностей каждый игрок может создать свою индивидуальную тактику ведения боя. Можно и копировать самые распространённые тактики, но это останется всего лишь копией, которая в эффективности не сравнится с собственной разработкой, ведь стандартные тактики хороши, но против них уже разработаны методы противодействия.

Разработчики игры в свою очередь хотели разнообразить возможности ведения боёв, чтобы сделать их более захватывающими. Игроки развивались в PVP, используя всё более новые методы и не было предела совершенству. PVP — важная часть игры, поэтому ей необходимо уделять много внимания, стараться развивать дальше, а не останавливаться на достигнутом, ведь сколько проектов было брошено игроками именно из-за неинтересной PVP системы?!

Я же на нововведения смотрю с надеждой, я уверен, что разработчики подошли со всем желанием и ответственностью к созданию нового контента. Так же разработчики хотели услышать мнения игроков по поводу новшеств, чтобы знать над чем им работать дальше.

Свои мнения пользователи выражали на форумах, они писали свои мысли и загружали видео. Время когда «Да тебя твоя фея вытащила» подошло к концу и игроки стали более охотно участвовать в PVP с «полным погружением».

Так же была прикрыта лавочка с так называемым «Глазом небес». «Глазом небес» игроки называли возможность наблюдающих отправлять голосовые сообщения одному из участников дуэли для передачи важной информации о противнике.

В сражениях, где игроки подсказывали одной из сторон, отсутствовала всякая справедливость, ведь сообщалось всё: место положения врага, его слабы места, способы защиты и прочие

нюансы…

Первое что прикрыли — это все способы связи с дуэлянтами.

Второе — это борьба с читерами. Если администраторами будет замечена взаимосвязь между игрой и каким-то сторонним контентом у игрока, то его аккаунт будет закрыт.

PVP арены стали местами заработка для многих, так как на аренах собиралось много участников и ещё больше зрителей то грех не воспользоваться ситуацией и не открыть продуктовый магазинчик или мастерскую по ремонту доспехов и оружия.

Однако есть игроки, которые не следят за новыми веяньями, и действую, как привыкли: тиранят своих фей и заставляют тяжело работать… Но скоро это изменится… Скоро у них начнутся проблемы…

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 43 уровень
«Кулинария» 47 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 34
# Танец фей, обновление второе. Расплата: пролог

Сейчас я нахожусь на PVP арене стилизованной под Колизей, здесь постоянно идут бои между игроками. С приходом в этот мир фей, способных развиваться через сражения, количество игроков принимающих участие в боях стало неуклонно расти. Ведь без сражений феи не могли развиваться и переходить на следующий этап эволюции.

Как только на арене заканчивался один бой так сразу начинался другой. Игроки были поглощены сражениями, а если они не бились, то улучшали экипировку и подготавливались к новым боям.

В данный момент на арене начинался новый бой. С одной стороны был игрок, одетый в тяжелые доспехи и экипированный мечом и щитом, в паре с ним была «Фея огня» с аватаром волка.

Другую сторону представлял боец в легких доспехах с двумя мечами, на его стороне была «Фея ветра» в облике сокола. Глядя на второго бойца, было видно, что его стиль боя заточен на мобильность его движений.

Оба бойца вышли на арену и дали согласие на дуэль. Начался отсчет, но я заметил что-то неладное с феей тяжелого мечника… Вокруг «Феи огня» была какая-то зловещая аура отображающаяся тёмным ореолом вокруг феи. Я видел много боев, в которых даже участвовали игроки с «Феями тьмы», но то что я наблюдаю сейчас я вижу впервые. Разве может быть нечто подобное у «Феи огня»?

Обратный отсчет продолжался и других странностей я не заметил, значит это не баг, но я не один обратил на это внимание, люди вокруг тоже зашептались.

1… 0…

Первым решил сделать шаг воин в легких доспехах и, воспользовавшись нерасторопностью противоположной стороны, он постарался нанести удар первым и если у него получится — это может предрешить исход боя. С помощью навыка своей «Феи ветра» игрок мгновенно увеличил свою скорость и добрался до противника. Мне было интересно, как ответит сторона, которая сейчас вынуждена обороняться.

Боец с «Феей огня» выставил вперед свой щит, чтобы встретить противника, но что-то это очень странно… тьма вокруг феи… он не дает приказов феи… да и вообще фея должно

автоматически атаковать врага, но она не стала… В это время «Фея ветра» прикрывала своего хозяина стеной из ветра, добравшись до противника, фея развеяла стену, соперник нанес двойной удар мечами… Прекрасная тактика, такого не добиться, если пользоваться только способностями, тут и мозгами нужно пользоваться.

Но удар был заблокирован, проведя неуспешную атаку, игрок был полностью открыт, чем нужно было воспользоваться и контратаковать, используя двойную атаку игрока и феи, но волк оставался безучастным… Фея игнорировала все приказы своего хозяина…

Если бы это был какой-то неясный приказ, то было бы всё понятно, у каждой феи есть определенный набор действий и если игрок просит что-либо не входящее в этот список, то естественно он получит отказ. Например, фея может вам отказать атаковать уже побежденного врага.

С другой стороны давая, феи простые и понятные приказы: атаковать или защищать, не должно быть никаких проблем. Я был свидетелем огромного числа дуэлей, но такую ситуацию наблюдаю в первый раз.

Но эта фея просто не выполняет приказы своего хозяина, похоже на то что она просто не желает делать, то что просит игрок. Остается только одно логическое объяснение.

— Это фея-раб… — пробормотал кто-то рядом со мной.

Услышав эти слова, все стоявшие рядом люди сразу притихли…

Воин в тяжелых доспехах только что упустил удачный момент для атаки из-за своей феи. «Фея ветра» в данной ситуации отреагировала первой, чтобы спасти своего хозяина она использовала навык «Оглушение». Этот навык не наносит ощутимого урона, но его сильная сторона не урон, а кратковременный парализующий эффект. Эффект будет длиться всего несколько секунд, но он очень полезен, к тому же у навыка есть одна особенность — чем больше на противнике металлических предметов тем шанс успешного использования выше. Можно сказать, что этот навык создан против воинов, закованных в металл.

Воин в тяжелых доспехов ощутил на себе всю «прелесть» данной способности.

Совет: если вы участвуете в PVP и ваш противник обладатель «Феи ветра» или владеет «Магией ветра» то ни в коем случае не дайте провести в себя такую атаку, в противном случае вы обречены на проигрыш.

Грубая ошибка… Находясь под эффектом «оглушения» игрок

не в состоянии двигаться в течение нескольких секунд, чем и воспользовался игрок с двумя мечами. Результат уже очевиден. Не испытывая ни капли жалости к «оглушенному» игроку, противник нанес ему удар двумя мечами с разных сторон по шеи тем самым отделив голову от тела. При таком ударе в область шеи никакие доспехи не спасут.

Фея-раб, так называют фей, к которым игроки относятся как к реальным рабам, заставляя их тяжело трудиться и наплевательски относящимся к ним, они их бесконечно мучают не чувствую при этом никакого угрызения совести.

Наблюдая со стороны, я понял, как же ужасно этот игрок обращался со своей феей…

Такие игроки в случае отказа феей выполнять команду сразу применяют силу. Игроки, любящие фей и по-доброму относящиеся к ним не могли пройти, мимо видя ужасные действия других игроков. Они часто спорили и ссорились, порой это даже перерастало в реальные войны между игроками.

Но результат будет таким…

В конце концов, фея проигравшей стороны так и не приняла участия в бою, это было ответное действие на обращение с ней её хозяина. Но если вы хотите улучшить свою фею кроме PVP вам ничего не поможет, так как феи развивают только через сражения. Но как сражаться когда фея вам не помогает?! Без неё вы не победите, но она вам не поможет. Это наказание для всех игроков, издевающихся над своими феями, замкнутый круг и его нужно разорвать… И проигравший игрок, стоящий передо мной заслужил это.

С красным лицом и недобрым взглядом игрок подошел к своей фее… Неужели он сейчас её ударит? Но вопреки ожиданиям он сдержался, развернулся и ушел. Он сдержался… эх, если бы он так вел себя с самого начала своих отношений с феей…

Но почему он сдержал себя? Я долго думал над этим вопросом, наблюдая за другими боями, и нашел только одну причину — с последним обновлением у фей появилась личность.

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 43 уровень
«Кулинария» 48 уровень

«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 35
# Танец фей, обновление второе. Расплата

Прошло уже 2 дня после события с феей-рабом. С тех пор я больше таких фей не видел.

Объясняется это просто — количество игроков издевающихся над своими феями не так велико, порядочных людей в разы больше. К тому же прошло уже довольно много времени с тех пор как стало известно о последствиях издевательств над феями среди всех игроков. Так что многие игроки, которые плохо относились к своим феям, извинились перед ними, так начался новый этап в их отношениях. Кстати игроки научились принимать отказы фей, что не позволяло испортить отношения.

Форумы пестрили сообщениями и темами про то как «Улучшить ваши взаимоотношения с феей».

Усиление игрока как бойца напрямую зависит от отношений с феей, обладая большим количеством разных навыков, она оказывает огромную поддержку игроку. Плохие отношения с феей сильно понизят ваши возможности, а если фея-раб, то о совместной работе не может быть и речи.

Не губите ваши отношения, ведь для их улучшения не так уж много и надо, всего-то сражайтесь вместе, проводите время вместе, делите пищу и постепенно ваш уровень привязанности и доверия будет расти.

Даже у игроков, которым противна сама идея заботы о фее, всё равно усилится дружба, если они будут относиться к фее как к своему напарнику.

Но в любом правиле есть свои исключения, так и в мире есть игроки, которые до конца идут выбранной дорогой.

Вот и случай из жизни одного такого человека был заснят на видео и выложен в интернете. В целях конфиденциальности имя игрока и другие отличительные черты, по которым можно было бы опознать игрока были скрыты. Это видео было сильной мотивацией, чтобы отказаться от жестокого обращения с феей. В нём можно увидеть, что происходит, когда отношения с феей настолько плохи, что хуже уже быть не может…

♦ ♦ ♦

Поначалу мне казалось, что в этом видео нет ничего особенного, обычная битва которых в сеть загружают пачками. Эта история об игроке и «Фее земли» в образе тигра. Большой тигр с черной аурой… Однозначно это фея-раб…

На видео показан уже конец боя, бой равный, так что интрига сохраняется, у обоих бойцов примерно по 10 % HP. Напряженная ситуация когда каждый удар может стать последним. Игрок приказал тигру создать «Стену», повинуясь приказу, фея выполнила поставленную задачу, осталось только подловить противника, который появится или слева или справа. Противник же решил дождаться, когда время существования «Стены» подойдет к концу.

И вот завидев как «Стена» начала растворяться в воздухе игрок совместно с феей использовали атакующие заклинания в направления «Стены». Двойной удар направлялся в преграду, за мгновение до столкновения преграда окончательное исчезла. За ней оказался игрок, которого сразу поразила магия, которая мгновенно прикончила его.

Ничего необычного я пока не увидел, довольно стандартное сражение, но основные события в этом ролике начинались как раз с этого момента.

Хозяин тигра был в ярости после проигрыша.

— Почему ты не защитил меня?! Ты всего лишь инструмент в моих руках! Предмет! Игрушка! Разработчики игры вас специально создали, чтобы вы оказывали всяческую помощь игрокам! Ты просто мусор раз не справляешься со своими обязанностями! Не беси меня! — кричал игрок.

В ответ же тигр отрицательно помахал головой. У вас есть некоторые свободы в управление феями, и вы ими пользуетесь, думая, что феи не могут дать отпор… Но феи тоже свободные существа и они вольны выбирать.

Игроки считают, раз они заключили контракт с феей, то они их собственность и будет беспрекословно выполнять все прихоти.

Все считали что, заключив контракт, фея принимает игрока как хозяина, а так же должна следовать за ним даже если игрок издевается над ней, но как оказалось всё не так…

Вы желаете аннулировать контракт?

Все вокруг могли слышать этот голос, и он обращался отнюдь не к игроку, а к фее! Контракт — это договор или сделка, заключенная на обоюдном соглашении двух сторон, и нарушение договора несет за собой негативные последствия. Но общепринято, что стороны заключившие контракт — это люди! Но прямо сейчас на наших глазах контракт разрывает фея! Я

такое даже себе представить не мог, даже не поверил, если бы мне поведали такую историю, но сейчас я свидетель такого события!

Черная аура начала пропадать, фея готовилась к битве.

Штрафная битва

Это были слова, которые всплыли на экране, снова была показана зона дуэлей. Начался обратный отсчет…

Игрок был напуган и растерян, в то время как тигр смотрел на своего хозяина глазами полными ярости. Как только таймер отобразил «0», тигр рванул в направление игрока.

— Ты нападаешь на меня? — сказал игрок, уклоняясь от атаки.

Игрок запаниковал, но смог уклонить от атаки и даже попытался контратаковать. После неудачного нападения фея перешла к защите. Их защитные параметры были примерно равны, но судя из увиденного мною, атаки феи были ощутимо сильнее. Как итог — победитель очевиден.

Ещё несколько секунд боя и тигр наносит финальный удар, сводя HP противника в 0. Странно, обычно проигравший рассыпается, но здесь мы видим лежащее на земле тело. Тигр подошел к игроку и укусил его в область сердца и, кажется что-то вырвал. Приглядевшись, я в пасти тигра разглядел «Кристалл контракта с феей». Фея забрала свой кристалл и растворилась в воздухе. Только после этого игрок рассыпался и возродился за пределами арены, где проводилась дуэль.

— Всё чего я добился с феей потеряно, разработчики будьте вы прокляты! — прокричал игрок очнувшись.

Далее он нёс какой-то бред и видео закончилось.

♦ ♦ ♦

Досмотрев видео до конца, я тяжело вздохнул. Главная цель этого видео — показать, что в случае не надлежащего обращения с феей она может разорвать контракт с игроком и это не домыслы… а реальность!

Конечно, может и так получиться, что фея не сможет выиграть «Штрафную битву» тогда, скорее всего контракт не будет аннулирован, хотя кто знает… возможно, фея будет решать этот вопрос по-другому. В любом случае сражение с феей будет не из легких, что ставит игрока в заведомо невыигрышное положение. Главная же причина высокой сложности боя с феей заключается в том, что игроки в своих сражениях уж очень

полагаются на своих питомцев, уделяя мало внимания своему развитию. Да и феи обладают сильными защитными или наступательными способностями.

Фея может быть и инструмент для игрока, но инструмент, у которого есть свои мысли и чувства! Если вы не сможете поладить с феей и принимать её отказы, вы точно её лишитесь. «Феи — это всёго лишь набор символов в коде игры и они обязан подчиняться игроку независимо от того как он к ним относится» — всеобщее заблуждение, которому нельзя поддаваться!

Разработчики «Ещё одной свободной жизни Online» решили пользоваться не новыми веяниями, а взять и реализовать интересные проверенные идеи из старых игр. В старых играх вам всегда было нужно поддерживать отличные отношения с вашим питомцем, чтобы он вас слушался, а из-за жестоких действий отношения могли быть разрушены от чего ваш питомец мог впасть в бешенство и напасть на хозяина.

Всё было взято из старых игр, в которых вам нужно было кормить своего питомца, не мучить его, не давать сразу множество команд на исполнение, всё как в старых играх, о которых уже, наверное, и не помнят…

Просмотр видео напрочь отбил желание заходить в игру, поэтому я пошел спать. «Расплата» — так одним словом можно было описать то, что я чувствовал к игрокам, мучившим своих фей…

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 43 уровень
«Кулинария» 48 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 36
# Танец фей, обновление второе. Расплата: послесловие

Сегодня я решил посвятить день охоте — спокойное времяпрепровождение, добывая ингредиенты для «Кулинарии». Добыв достаточное количество мяса, я отправился его реализовывать, чтобы в дальнейшее на нём подзаработать.

Моя история начинается как раз с того момента как я установил свой прилавок.

— Извините, можно с вами поговорить?

Передо мной стоял игрок, участвующий в тот самый день в дуэли.

— Я не против, чем могу помочь?

Игрок, стоящий напротив меня — это хозяин феи-раба. Как по мне у этой парочки ещё есть надежда так как, даже проиграв, он не поднял руку на свою фею. Огненный волк, кстати, стоял рядом с игроком, что подтверждает мои слова.

— Поскольку вы обладатель такого «особенного» титула я думаю, вы в состоянии мне помочь.

Теперь ход его мыслей мне полностью понятен…

— Вы хотите, чтобы я помог вам наладить ваши отношения с феей?

— Да… — пробормотал игрок…

На самом деле он не первый кто обращался ко мне с подобной просьбой. В любом случае меня просят помочь разрешить сложившуюся ситуацию с феей. Я поднял свою руку и положил фее на голову, она не была против, причина кроется явно в моём титуле.

Я согласился выслушать его историю, но начав слушать я понял, что уже не смогу отмахнуться от этого дела… меня это напрягает, ну не хочу я этого… Ладно, сохраняем спокойствие и имитируем заинтересованность…

— Вы решились на это после просмотра «того самого видео»?

Чтобы не ходить вокруг да около я решил первым подойти к самой сути разговора, мой многолетний опыт подсказывает мне, что так будет лучше.

— Похоже, что так — рассмеявшись, произнес я.

По нему сразу было видно, что он толком то и не играл до этого, тем более в игры, где есть питомцы, с которыми необходимо было развивать отношения.

Одной из самых распространённых ошибок таких игроков было не умение давать четкие приказы своему питомцу. Или вот еще, например, невнимательность к пету, игрок просто не утруждал себя, чтобы запомнить, скажем, пристрастия своего подчинённого в пище. Игрок, конечно, может зайти на официальный сайт и посмотреть информацию по фее, но там только общие сведения, поэтому каждый должен наблюдать за феей и запоминать важные детали, всё-таки фея — это «живое существо» с характером! В итоге все самые не приспособленные люди не найдя подробной информации о своей фее и не поняв её характер, и как на неё правильно воздействовать начинали просто использовать насилие и принуждение.

Вот и в этой игре после первого обновления ввели фей, которые исполняли приказы игроков, а если они отказывались от выполнения, их просто били, после чего феи исполняли команду. Во время первого обновления феи были просто послушным инструментом в руках игрока. Когда же ввели второе обновление и феи получили свои личности, всё кардинально изменилось. Теперь феи чаще отказывались от выполнения команд, игрокам необходимо было искать к своей фее правильный подход, а насилие порождало лишь ещё более частые отказы, но были игроки, которого это не понимали…

Игроки с феями-рабами считали своих питомцев непослушными детьми и думали что насилие — это правильным метод «воспитания», но это не так и такой образ мышления заводил их в тупик, приводя лишь к краху отношений.

— Я в отчаянии… погодит, вы тоже смотрели этот ролик? После просмотра я был в шоке…

Я его отлично понимаю, видео со «Штрафной битвой» кого угодно повергнет в шок. Множество игроков посмотрели тот ролик, но первая мысль у всех была одна: «Я даже себе представить не мог, что фея может разорвать контракт, да ещё и таким образом»…

Интернет же заполнен информацией об этой игре и надо сказать, что не вся найденная вами информация будет верна. Зачастую люди, которые делятся так сказать «точной информацией» на самом деле взяли её из слухов, но и полностью отвергать её не стоит, ведь даже во лжи есть доля правды, иначе бы в неё ни кто не поверил.

— Когда ввели второе обновление в интернете появилось много статей о том как надо вести себя с феей и как её «воспитывать». — сказал игрок с волком.

По нему видно было сразу, что он стал жертвой этих слухов в интернете, из-за чего выбрал неверное направление развития

отношений со своей феей. Зато теперь видно, что он хочет наладить их взаимоотношения и готов встать на верный путь.

— Мне нужен ваш совет, а в качестве благодарности я надеюсь, вы примете от меня деньги.

— Вам самому понадобятся эти деньги, так что прошу, заберите их обратно — немедленно ответил я.

Брать деньги за простой совет мне просто совесть не позволяет, не говоря уже о том, что я не до конца уверен, что мой совет ему поможет.

— Я дам вам совет, но следовать ему или нет уже ваше дело.

После этих слов я стал объяснять как надо себя вести со своей феей. Игрок должен быть с феей, они должны сражаться вместе и отдыхать вместе, вместе кушать, кстати, совместный прием пищи довольно сильно влияет на усиление вашей связи с феей. Игроки собираются в группы, чтобы сражаться с сильными противниками и когда охота проходит успешно, они благодарят друг друга, так вот фея — тот же напарник, не скупитесь и скажите ей: «Ты хорошо потрудилась!»

— Сейчас уже есть много проверенной информации о том, как улучшить ваши отношения, я уверен если вы воспользуетесь ей, то сможете стать ближе.

В заключение своего рассказа я протянул игроку кусочек жареного мяса.

— Это для…

— Это моё специальное предложение, разделите его со своей феей.

Как я уже говорил ранее совместный прием пищи очень важен, так что пора бы им заложить свой первый кирпичик в фундамент их дружбы. Игрок протянул кусочек волку. Немного насторожено и не спеша волк подошел к хозяину, понюхал предложенное блюдо, после чего принял пищу из рук хозяина. Игрок так же принялся уплетать предложенное блюдо.

— Вот и ладненько, кушать вместе очень важно!

Я передал мясо игроку, который в свою очередь разделил этот подарок с феей. Первое кормление — это волнительный момент, ведь фея могла не принять еду из рук хозяина, если бы их отношения были хуже некуда. К счастью всё получилось и даже мне видно, что напряжение, которое было между ними начало спадать. Пусть я и повторюсь, но совместный прием пищи очень важен!

— Спасибо… Я не знаю, что ещё сказать… — растеряно произнес хозяин феи.

Я помог им сделать первый шаг в правильном направлении, остальное зависит теперь от них.

— Не беспокойся, я помог, потому что так хотел сам.

Сегодня он получил важный урок жизни. Откланявшись, игрок вместе с феей ушел.

Через какое-то время мне довелось снова увидеть этого игрока со своей феей на дуэли, но в этот раз всё было иначе, не было этой страшной темной ауры.

♦ ♦ ♦

**Условия получения титула «Соблазнитель фей»**

*Провести определенное количество времени, играя с феями, к тому же вам необходимо поиграть как минимум с тремя разными видами. Взаимодействовать с феями игроков и «свободными феями».*

*Если вы выполните эти условия, феи будут обожать вас и чувствовать себя комфортно рядом с вами.*

*В игре есть 10 обладателей этого титула: 7 человек с феями и 3 без.*

# Глава 37
# Танец фей, обновление второе. Финальная часть эвента

— Эй, ты, с титулом «Соблазнитель фей», обожди минутку!

Я шел по городу, когда услышал, как кто-то звал меня, да ещё использующего такое странное обращение к человеку.

— Ммм… Вы что-то хотели от меня?

Этот человек явно обращался ко мне, но из-за такой формы обращения мне честно сказать хотелось его проигнорировать…

— Да ты, у тебя есть пара свободных минут? — обратился ко мне игрок, выглядящий как старик.

Внешне он был похож на опытного воина с седыми волосами и с длинными усами и бородой.

Так… На нём тяжелые доспехи и использует в качестве оружия двуручный топор.

— Не переживай, мне от тебя необходим только совет. — продолжил старик.

В последнее время люди часто ко мне обращаются за всякими советами, стоит им только увидеть эту проклятую надпись у меня над головой… Ничего с этим не поделать, мне приходится им помогать.

— Можешь считать это консультацией, но наша беседа займет определенное время, так что давай переместимся в менее людное место.

Наверное, у него есть свои причины для этого, пока что подыграю ему и выслушаю.

— Тогда следуй за мной, я отведу тебя в место, где мы сможем спокойно поговорить.

Мы шли минут 10, пока старик не привел меня к какому-то дому, где не было даже намеков на других людей. Интересно, проделав такой путь, о чем же он хочет мне поведать?

— Пожалуйста, присаживайся — сказал старик, пододвигая ко мне стул.

Я не стал отказываться и сел, после он предложил мне выпить. Когда все приготовления были закончены он начал свой рассказ.

— Не буду тянуть, скажи, ты встречал человека зовущего себя Град?

Я не смог вспомнить никого с подобным именем, поэтому отрицательно помахал головой.

— Дело в том, что я слышал, что этот человек недавно встречался с обладателем титула «Соблазнитель фей». Оттого и спрашиваю.

— А кто такой собственно этот Град? Вы с ним знакомы?

В ответ старик просто кивнул мне.

— После того что было, мне не удастся забыть это имя, даже если я захочу. Я же обычный старик, и зовут меня Сильвер.

Сильвер… как не посмотри, а на обычно старика он явно не тянет, на нём топовые доспехи и первоклассный топор. Навыки явно очень высоких уровней, он явно гораздо круче чем сам говорит о себе. Если бы не мой титул, мы бы наверное никогда не пообщались.

— Я расскажу тебе. Мы с этим человеком раньше были в одной группе. Он был немного заносчивым, но не слишком. В нашей группе он был танком, вроде это так называется. Он был тем человеком, который всегда был впереди и использовал свои навыки для защиты остальных. Он был настоящий воин, обладающий внушительной силой. Но это всё в прошлом…

— Потом что-то случилось, после чего ему пришлось покинуть вашу группу…

После моих слов Сильвер нахмурил брови.

— Всё как ты и сказал… Со временем он стал наглее и заносчивее, он говорил: «Без моей защиты вы ни на что не способны!» — эти слова стали его любимыми. Я признаю способности этого человека и согласен, что благодаря ему наши сражения проходят эффективнее, но он так же в одиночку не справится, хотя всегда утверждал обратное.

После этих слов Сильвер с грустью на лице сделал глоток.

— Конечно, я не разделял его точку зрения и часто отчитывал его, пытаясь его образумить, но в ответ получал: «Высказался старик? Теперь доволен?».

Глядя на Сильвера я понял, что Град был для него словно родной внук. Понимаю его, хотя во внуки я ему не гожусь — староват.

— Но ведь не смотря на это, ваша группа ведь не распалась. — сказал я, хотя до сих пор не понимаю почему я ещё веду этот диалог.

— Твоя правда, пожалуй перейду к основной части, всё началось когда появились «малыши». Мне сразу удалось заключить контракт с одной из малюток, всем в нашей группе это удалось, всем, но не Граду…

Он такой же как и я… Ранее было сказано что есть 219 таких «счастливчиков». Сегодня первый раз, когда я слышу о ещё одном неудачнике.

— Град был в бешенстве. «Почему я провалился, когда у всех остальных получилось?» Мы пытались его успокоить, но становилось только хуже, он озлобился… Он кричал: «Я провалился из-за вас!» и тому подобное…

Я лично не встречался с этим Градом, поэтому не могу полностью сформировать мнение о нём. Но я в состоянии понять его злость, ведь у всех вокруг получилось, а у него нет. Хотя причину то я понимаю, но вот вести себя как он я точно не буду.

Теперь, когда я начал он этом думать…

— Сильвер-сан, а что насчет вашей феи? Вы сказали, что удачно заключили контракт, но я не вижу её рядом с вами.

— Она скрывает свою форму. Можешь показаться.

После слов Сильвера в воздухе появилась фея. «Фея света»… Тип: Валькирия… Первый раз, когда я вижу настолько человекоподобную фею.

— Как ты видишь, эта малютка моя напарница, чтобы не привлекать слишком много внимания она скрывает себя.

Такая фея будет привлекать даже слишком много внимания, она наверняка высокоранговая.

— Простите меня за мою бестактность, но ваша фея с самого начала имела такой вид?

— Да, мне удалось заключить контракт с этой удивительной малюткой. Я в свою очередь пытался утешить Града, но он посчитал, что я над ним насмехаюсь, раз смог получить такую необычную напарницу…

Сильвер вздохнул и допил свой напиток.

— Град обозлился на меня, после чего наше общение больше не складывалось… Поначалу он злился только на меня, но со временем он стал так относиться ко всем… Мы уже очень долгое время были в одной группе, поэтому я верил, что ещё можно всё исправить… Но это оказалось невозможным… — печально проговорил Сильвер.

В комнате воцарилась гнетущая тишина, увидев глубокую печаль на лице своего хозяина «Фея света» коснулась рукой его плеча.

— Прошу прощения. — сказал старик и положил свою руку поверх руки феи и продолжил — Эта проблема волновала всех… Пускай он давно в нашей группе, но хорошие манеры, ни кто не отменял. Он забыл о своих манерах, стал всем постоянно грубить, ему пытались помочь, но в ответ получали только злобу… Это не могло продолжаться вечно, так как я был главой группы на меня лег груз принятия решения, я был вынужден изгнать его из нашей группы… — со вздохом произнес Сильвер.

— Последние слова Града: «Попомните меня! Вы ещё об этом

пожалеете!». Мы сами были не в восторге от этого решения, но других вариантов просто не было. Вскоре прошло второе обновление, я слышал, что Град как безумный сражается в битвах в сопровождении «Феи тьмы» в облике лисы объятой черным пламенем.

Когда контракт был провален, я был подавлен, но верил что для таких игроков, что-нибудь придумают во втором обновлении, похоже, что верил не зря. Я не знаю, настолько правдивы слова Сильвера по поводу Града, но имея некий запас знаний о взаимоотношениях с феями, даже я понимаю, что у него проблемы…

— Я вас выслушал и если всё правильно понял, вы хотите с ним встретиться?

Сильвер кивнул в ответ.

— Я до сих пор чувствую ответственность. Сейчас я регулярно участвую в сражениях, чтобы пробиться на турнир. На турнире я могу столкнуться с ним и там уже будет не до разговоров, будет сражение, но всё же я надеюсь, что смогу направить его это моя обязанность. Так же Град необоснованно срывает свою злобу на «Соблазнителях фей» принуждая их к сражениям… Будь осторожен, если конечно ты сам не хочешь вступить в бой, но тогда мои слова были напрасны… Вот и всё — сказал Сильвер, после чего встал и собирался уходить.

— Советую тебе не сталкиваться с ним, он ненавидит всех, к кому феи близки… Как же это глупо…

Я решил принять совет этого человека, ведь он не просто послал свой рассказ по почте, где он мог пылиться длительное время. Он нашел меня и рассказал всё сам, предостерегая об опасности. Он не пытался меня обмануть, хотел лишь предупредить.

— Я благодарен вам за ваше предупреждение, спасибо, что нашли для этого время.

Закончив свой рассказ, старик со своей феей ушли, после его рассказа было противное послевкусие. Этой историей никак нельзя пренебрегать, поэтому мне нужно залечь на дно. И не особо выделяться мне придется до самого окончания эвента…

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 38 уровень
«Сокрушающий пинок» 5 уровень
«Зоркий взгляд» 45 уровень
«Магия ветра» 43 уровень
«Крафт» 43 уровень

«Кулинария» 48 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 32 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 30 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 38
# Танец фей, обновление второе. Как избежать PVP

После рассказа дедушки Сильвера я сократил время пребывания в городе до минимума, так как дуэли происходили постоянно и повсеместно. Город стал для меня опасным местом, наилучшим решением было пойти на охоту, когда игрок сражается с монстрами, игровая система не позволит отправить ему запрос на дуэль.

Я переместился в город Нексия в полной боевой готовности, морально готовый ко всему. Я должен быть предельно осторожным до самого окончания эвента. Долго находиться в городе для меня чревато проблемами, так что самое время окунуться с головой в охоту. Так как практически все игроки увлечены сражениями между собой, то многие привлекательные охотничьи угодья относительно свободны.

По дороге на охоту я играл с феями, некоторые феи же просто сели мне на голову, используя меня как средство передвижения, хотя весу в них нет, так что это не доставляло мне неудобств.

На этот раз моей добычей будут медведи. Раньше на медведей я охотился в группе Цвая, теперь же хочу проверить свои собственные силы. Если действовать правильно, я уверен, что смогу с ним справиться, так что начинать атаку на противника я буду с «Внезапной атаки». Я потихоньку подбираюсь к цели, выходя на дистанцию атаки, смотря на медведя и его шкуру, у меня возникло желание сделать из неё плащ.

Защитные характеристики моего комплекта «Кожаной брони оборотня» довольно высоки, но они всё равно не дотягивают до уровня легких доспехов (я так понимаю тут речь идет о доспехах из легких металлов) и не говоря уже о тяжелых. Так же добавлю, что слабым местом все защитных комплектов является спина. Не зависимо от того насколько крепки ваши доспехи, защита спины будет слабее, поэтому чтобы решить данную проблему мне и нужен плащ из толстой шкуры.

Плащ из шкур не только бы хорошо защитил меня от внезапной атаки со спины, но и придавал мне величественности словно королю. Для создания такого важного предмета я должен использовать только толстые шкуры, я не хочу иметь при себе аксессуар, мне нужен функциональный предмет.

В игре предусмотрены различные виды брони и доспехов, на любой замысел ремесленника есть рецепт. Можно создавать как декоративные комплекты, предназначенные только для подчеркивания вашей индивидуальности и не защищающей вас от опасностей так и обычные доспехи которые не раз спасут вам жизнь. Должен признать, что декоративная одежда пользуется не плохим спросом и на ней можно хорошо заработать.

♦ ♦ ♦

Так, возвращаемся к охоте. Я наконец-то достиг места моей охоты, как я и полагал тут пусто, значит, мне никто не помешает. Феи начали разлетаться кто куда, понимая, что вот-вот начнется охота, да и я был рад этому, не хотелось мне в бою нечаянно задеть какую-нибудь малютку.

Настало время «Невидимости» и «Шагов вора», я должен быть максимально осторожным. Найдя свою первую жертву и удостоверившись, что рядом нет его собратьев, я приготовился к нападению.

— «Соколиный выстрел»…

Стрела, пущенная из х-образного лука, аккурат попала медведю между глаз. Выстрел снял около 60 % HP моба, «Внезапная атака» («Внезапная атака» — это не скилл, а характеристика, указывающая, что враг её не ожидал) сделала своё дело. Место между глаз медведя очень маленькое и попасть туда очень трудно, но не для меня. Давным-давно у меня стрелы из рук валились, словно капли дождя, я даже их нормально удержать в руках не мог, но это было раньше.

Медведь взревел от боли и наполненный яростью понёсся в мою сторону, вид несущейся махины мог бы напугать любого, но расстояние между нами достаточно большое и позволяет мне провести ещё одну атаку — «Зеркальную стрелу». Слева и справа от меня появились мои копии, целью для всех «нас» была морда медведя, я позволил этому монстру приблизиться ещё немного после чего в него полетели 3 стрелы. Все стрелы поразили голову медведя, а стрела одного из клонов попала в глаз. После попадания стрел в цель клоны исчезли, хоть их атака составляет 80 % от моей собственной, но атака, пришедшая в слабое место всё равно нанесла значительный урон. Стало заметно, как движения медведя замедлились, не удивительно учитывая, сколько повреждений он получил. Далее я атаковал «Ветряным резаком» в область глаз медведя, чтобы свести риски к минимуму. После стольких атак на глаза точность атак врага

тоже стала хуже, но один раз он все-таки смог задеть меня, даже с учетом того что на мне «Кожаная броня оборотня» его атака отняла примерно 30 % от моего запаса здоровья. Попади медведь этой атакой в шею или голову я бы точно отправился на точку респа…

Права на ошибку у меня нет, так что надо максимально ослабить противника, прежде чем завязать полноценный бой, ведь самоуверенные тут мрут первыми.

— «Обездвиживание»…

Используя этот навык, я смог связать передние лапы медведя, а значит, на некоторое время мне можно не опасаться его атак. Надо скорее добивать своего врага пока навык ещё действует. Кстати стрела, попавшая между глаз медведю ещё не исчезла, этим можно воспользоваться, чтобы ударом ноги загнать её поглубже к тому же на ступне моей обуви шипы, они тоже сделают своё дело. На такой атаки может оказаться недостаточно, медведь крепкий орешек. Будь я здоровенным парнем, использую весь свой вес, нанёс бы больший урон, но у меня обычное телосложение. Однако медведь уже сильно замедлен к тому же так сильно ослабевший, что его тянет к земле, для меня это шанс, надо воспользоваться «Высоким прыжком» чтобы удар был сильнее. Использую навык, я нанес-таки финальный удар и свёл HP медведя в ноль. Эта ситуация целиком и полностью отличается от прошлой охоты на медведей с компанией Цвая. В этот раз мне хватило силы, чтобы прикончить монстра с удара ноги, чтобы достичь такого результата я проделал большую работу.

После победы я решил перевести дух, так как дышал я тяжело, а сердце бешено билось в груди. Этот бой был очень рискованным, можно сказать моя смерть сидела рядом и наблюдала за мной. Вот так сражаться с таким сильным противником в одиночку очень страшно, но я сумел совладать со своим страхом. Так как моё тело слабо я должен находить альтернативные способы победы противника и надо признаться делаю я это хорошо.

Я продолжил охоту и сражался ещё с несколькими особями. Я уклонялся от атак, но несколько раз я всё-таки принял их на себя. Один удар понижал моё здоровье где-то на 30 %, но в одном из сражений я потратил 70 %, тогда я был реально напуган, что меня даже бросило в холодный пот.

Эх, если бы я только был в пати, я бы сражался издали, таких проблем бы у меня не было, но сейчас я сражаюсь на передовой, в случае моей ошибки некому будет помочь или вылечить…

Беря во внимание все существующие предрассудки, на роль

дальника в группу скорее возьмут мага, чем лучника. С учетом всех моих способностей и навыков я далеко не слаб и я бы смог доказать что лучники не слабы, но пока удобная возможность не предоставлялась.

Ладно, идти дальше нет смысла, я нашел нужное место и решил чистить его. Пока я зачищал одну часть выбранной мною территории, в другом конце возрождались монстры, а зачистив другой конец, монстры возрождались в первом. Так я собрал достаточное количество шкур для изготовления плаща.

Возвращаясь с охоты, я снова играл с феями, а так же постоянно поддерживал активированным навык «Ощущение опасности».

**Статус навыков:**
«Стрельба из охотничьего лука» 41 уровень
«Сокрушающий пинок» 9 уровень
«Зоркий взгляд» 46 уровень
«Магия ветра» 46 уровень
«Крафт» 43 уровень
«Кулинария» 48 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 25 уровень
«Невидимость» 35 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 13 уровень
«Вор» 31 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 16

# Глава 38.5
# Экстра: День Святого Валентина

День Святого Валентина — это день любви. С давних пор этот день напоминает влюбленным со всего света, что за любовь надо бороться, но в Японии этот день стал днём «Шоколадных войн». Вообще в это день мужчины и женщины показывают, как сильно они любят друг друга, но…

— Вы позволите мне рассказать несколько историй, случившихся в День Святого Валентина?

Первый про кого я буду рассказывать это Цвай.

Если ему выпадает «Шоколад неразделенной любви», он сразу же его шумно сжирает. Этот предмет выпадает с монстра по имени «Злая шоколадная Мерри». Конечно, есть и другой дроп с этого монстра — «Шоколад взаимной любви», но выпадает он крайне редко, поэтому парочки усиленно фармят мобов чтобы добыть его себе.

— У меня о том дне нет каких-то особенных воспоминаний, чтобы рассказать. Да и шоколада у меня нет. — сказал Эрс.

Оказывается у Эрса аллергия на шоколад, из-за которой у него порой бывают серьезные проблемы. Было даже несколько случаев, о которых он даже вспоминать не хотел.

— Эрс, ты не можете есть шоколад? Видимо ничего не поделать с твоей аллергией, хотя… — сказала Рона.

К слову, Рона обожает шоколад, но ест его очень мало. Она следит за своей фигурой.

В последнее время одной из самых популярных тем для разговоров стала: «Кто подарил тебе эти конфеты?» Такие темы, как и полагается, поднимают девушки.

И вот у нас есть Рейдзи. В «реале» он очень популярен у девушек и со всеми очень обходительный, причем на столько, что у него даже нет врагов и завистников.

— Что на счет меня, то в этом году единственным мужчиной, подарившим мне шоколад, был мой отец — сказал Милли.

Милли же очень спокойная девушка, но обладает «странной репутацией». Вы видели, как она улыбается, когда надо кого-то вылечить? Она милая девушка, но когда улыбается, вам будет казаться что перед вами чудовище. Как-то раз Цвай видел это выражение лица, но об этом он не стал рассказывать. Видимо не слабо он был напуган.

— Между нами уж точно не будет конкуренции за конфеты — сказал Кадзаминэ, ведь на данный момент он уже получил

подарки от девушек, ожидающих от него взаимности. Он легко принимал подарки, не видя ни одной причины для отказа. Хотя подходящие к нему наверняка рассчитывали на что-то серьезное, даря подарки, они говорили: «Давай сделаем это вместе…»

— Что за кучка придурков? Где ваше достоинство? — огрызнулась Нора. Она девушка высоких моральных принципов и такие разговоры её сильно задевают.

После этих слов она сразу привлекла внимание окружающих к себе.

— Эй, Нора, дай мне несколько шоколадок! Я серьезно! — первым высказался Цвай.

— Конечно, конечно. Ща только кинжал заточку и магию расчехлю!

5… 4… 3… 2… 1… 0

На территории гильдии началось выяснение отношений… Мне нечего об этом сказать кроме как «балаган»… это было ожидаемо…

Здесь действует правило если вы вот так просто можете устраивать «балаган» то вы явно друзья (имеется ввиду дружеская потасовка, а не серьезные разборки с последствиями). В этот момент влез Эрс:

— Если это друзья, то всё в норме… Вы выглядите как влюбленные, которым только что отказали. И Нора, прошу, угомони этого ничтожного Цвая с одного удара…

Пока Нора «обрабатывала» Цвая, остальной народ спокойно ел пищу приготовленную Эрсом.

— У кого-нибудь есть возлюбленный или возлюбленная? Хоть в игровом хоть в реально мире. — завела беседу Милли.

Все сразу притихли, даже Нора и Цвай, чтобы подслушать этот разговор.

— Неа, я уже устал от этой любви… — первый гвоздь в крышку гроба вбил Эрс.

— Неа — второй гвоздь был от Роны.

— В ней нет ничего интересного… — третий от Кадзаминэ.

— Есть… Вам интересно? — отозвался Рейдзи.

Глаза окружающих блеснули странным светом, все были уверены, что его история — просто выдумка. С некой яростью в глазах все уставились на Рейдзи, да так, что он даже занервничал, единственные кто на него не давил были Эрс и Кадзаминэ.

Что не говори, а у Рейдзи есть любовь не только в «реале», но и несколько поклонниц в игре. Теперь у него нет возможности уйти от этой темы из-за чего Рейдзи сильно нервничал.

— Цвай и Нора… Прежде чем говорить о любви может дождемся эту «парочку»? — вмешался Эрс.

Бой в итоге закончился тем, что тяжелые доспехи Цвая не смогли его защитить от атак Норы, и он проиграл, от чего Нора просто сияла от счастья. После этого боя Нора будто переродилась, Цвай же так и не извлек урока, что делает его ещё более жалким… Цвай сам выбрал эту судьбу, так что пусть учится… Глава гильдии явно не соответствует своему званию, он не внушает чувство, что перед вами сильный человек.

— О чем толкуем? — спросила Нора, во время боя она услышала только тему нашего разговора.

— У меня нет того кого я могу назвать возлюбленным, хотя… — продолжала Нора.

— Тогда, наверное, это я! Сегодня же день Святого Валентина и Нора решила сделать признание при всех! — не унимался Цвай.

Похоже он так ничему не научился, после того как его побили он снова нарывается. В этом весь Цвай… у него всегда найдется повод, чтобы пошутить. Возможно, так он хочет обратить на себя внимание противоположного пола и познать чувство любви. Пока что его методы не срабатывают, и он оказывается в пролете.

5… 4… 3… 2… 1… 0

Следующее выяснение отношений с теми же действующими лицами…

На этот раз Нора использовала кнут, купленный специально для наказания Цвая… За 5 минут уже второе PVP, а не кому из окружающих нет до этого дела… Результат кстати был тот же, что и в первом бою, Нора с пристрастием «отшлёпала» Цвая. Их отношения никогда не разовьются до чего-то большего, чем просто дружба.

Тем не менее, окружающие с удовольствием наблюдали за происходящим.

— Не так уж и плохо вести себя так беззаботно в этом возрасте… — со вздохом сказал Эрс.

— Ты заговорил как старик какой-то… — резко отреагировала Рона.

Для Эрса, который играет в игры для того чтобы чувствовать себя вечно молодым, эти слова были подобны удару ножа в сердце… Эрс упал на колени и был поглощен тяжелыми мыслями, к нему подошла Милли и словно ребенка погладила по голове. Странное зрелище…

Начало темнеть и народ стал собираться, сделали несколько фоток и разошлись. Может показаться, что это был самый обычный день, но на самом деле он был очень важен для них. Ведь именно такие дни и делаю товарищей счастливыми, ну и смертельные бои нашей «влюбленной» парочки.

# Глава 39
# Танец фей, обновление второе. Идёт эвент, а мы покрафтим

— Уаах! Уаах!

Сейчас я нахожусь на руднике недалеко от города Нексия. Я здесь из-за «Стали» и «Легкого металла» которые мне потребуются в моих задумках.

— Уаах! Уаах!

Я постоянно выкрикиваю, когда наношу удар киркой. Кстати если не правильно делать удар, то и руды не добыть.

Игроки находящиеся вокруг меня так же добывают руду, издавая при этом различные звуки.

Между прочем на рудниках запрещено пользоваться огнём. Вы спросите «Почему?» Нанеся очередной удар, мне выпало несколько кусков «Легких металлов» и чего-то серебряного…

— М? Берегись! Я вырыл «Взрывающуюся руду»!

Причина запрета использования огня на рудниках — «Взрывающаяся руда.

Добывается она случайным образом с любой рудой и может причинить очень много проблем. Если её сильно ударить или температура будет достаточно высока, она просто взорвется. Короче — это природная бомба. Пока кусок такой руды находится в залежах он не опасен, но стоит его только выкопать, как он станет реальной угрозой. Решение проблемы простое, надо быстренько положить такую руду в свой инвентарь. Инструменты добычи так же не могут навредить в этой ситуации, ведь первым ударов вы её добудете и активируете и только вторым ударом взорвете, но такого ни кто не сделает.

— Всё норм, я спрятал руду, извините…

После моих слов напряжение окружающих игроков стало исчезать. Первый раз такую руду обнаружили на этом же руднике, её выкопал один из игроков, который оказался кузнецом, после чего ударил по находке, чтобы побольше узнать о новой руде. Удар спровоцировал сильный взрыв, забравший большое количество игроков на точку респа. Так что при случайной добычи «Взрывающейся руды» надо всем быстро сообщить об этом — это стало не гласным правилом работы на рудниках.

Я добыл некоторое количество «Стали» и «Легкого металла» так что настало время покидать рудник. «Взрывная руда» спокойно лежит в моём инвентаре, её можно попробовать

использовать как гранату, правда слишком велик риск взорвать самого себя. Мне доводилось слышать о нескольких людях использующих «Взрывающуюся руду», народ их прозвал «Мастерами бомб».

♦ ♦ ♦

Из рудника я вернулся в Нексию после чего отправился в Фауст, там же я направился в кузницу. Кузница есть, конечно же, и в Нексии, но в Фаусте у меня все мои знакомые, да и на Града наткнуться шансов меньше в Фаусте.

Внезапно у меня сработало «Ощущение опасности» отображая на карте подозрительную точку, так что на всякий случай я решил оставить навык включенным постоянно.

— Добрый вечер Босс!

Так я обратился к одному из игроков находящихся в кузнице, конечно у него другое имя, но почти все игроки его зовут «Боссом» так как он один из топовых кузнецов. Выглядел он физически сильным, так что выглядел он уж точно как «Босс».

— Ооо, а не Эрс ли это?! Опять что-то странное делать собрался?

В какой-то мере моя популярность не уступает его, а всё из-за того что я создаю «странные» предметы.

Кстати у Босса есть «Фея огня» саламандра, отлично подходящая фея для кузнеца, добавлю, что у большинства кузнецов как раз «Фея огня». «Феи огня» способны контролировать температуру пламени, что оказывает большую помощь кузнецам при их работе. Хоть «Фея огня» и сильна в сражениях, для кузнецов это не важно, они не участвуют в боях. «Фея помогает мне работать с металлом» — такая мысль по отношению к «Феям огня» весьма популярна.

— Странное… о чем вы? — пробормотал я.

В ответ Босс только рассмеялся.

— Мне надо работать… — сказал я, уходя от Босса.

Сегодня я хочу заняться разработкой нового наконечника для стрел и металлического кнута. Вы когда-нибудь слышали о предмете, который зовется спиральным кинжалом? Если нет, то не проблема, приложив немного усилий, вы сможете его найти. У такого кинжала лезвие не прямое как обычно, оно скручено словно сверло.

Обычные ножи и кинжалы имеют короткие лезвия и не предназначены для нанесения глубоких ран, они подходят для нанесения резаных ран. Грубо говоря, я хочу чтобы наконечник

стрелы наносил такого же рода урон, как и удар кинжалом или ножом.

Мой навык «Кузнечного дела» неплохо подрос и у меня есть сталь пора бы бросить вызов самому себе и своим навыкам. Первым делом я переплавил всю руду и придал им форму слитков и только после этого можно начать изготовление наконечников.

Сделать задуманный мною наконечник оказалось не так то и просто, у меня поначалу не получалось создать ему правильную форму. Я пробовал снова и снова, спустя множество попыток мне удалось создать желаемое. Это оказалось намного сложнее, чем я ожидал… но теперь осталось только прикрепить эти наконечники к деревянным стрелам.

**Закрученная стрела**

*Благодаря специальному наконечнику стрела имеет внушительную проникающую силу. Поразив противника стрелой, есть шанс наложить негативный эффект: «Кровотечение».*

Эффект: атака +15

Бонус: «Кровотечение» — противник в течение определенного времени постоянно теряет здоровье.

Качество изделия: 5

Качество 5, есть ещё над чем поработать. «Стали» тоже много уходит, так что массовое производство наладить будет очень сложно. С другой стороны такая стрела имеет высокий показатель атаки и в дополнение к этому может наложить негативный эффект. Если я смогу на постоянную перейти на эти стрелы, то я значительно усилю свои атакующие способности.

Пока эвент не закончился, я должен как можно сильнее развить навыки «Плотничества» и «Кузнечного дела». Сегодня мне удалось создать наконечник нужной формы, пока и этого хватит.

Настало время для кнута, мне нужно изготовить кнут из металла, что кажется абсолютно невозможным, только если не воспользоваться «Легким металлом». Очищенный «Легкий металл» имеет малую массу и гибок как бамбук, но всё так же прочен, как и любой другой металл. Этот странный металл в основном используют для того чтобы соединить части доспехов или для создания легкой брони. Благодаря природной гибкости это единственный металл, который подходит для создания кнута.

Сначала я изготовлю кнут нужной мне длины. Я взял слиток металла и начал его потихоньку растягивать, постоянно подогревая его, так же я следил, чтобы процесс проходил гладко и кнут по всей длине получился однородным. В итоге я добился

необходимой длины, сделал его равным моему первому кнуту.

Заготовка готова, теперь из «Легкого металла» я создам треугольные пластинки наподобие рыбьей чешуи. Орудуя молотом, я прикреплял пластинки к кнуту по всей его длине сверху и снизу, да так что рука начала болеть. Теперь, когда кнут готов, когда я его использую, пластинки будут вонзаться в противника.

Не ожидал я, что на создание всего этого уйдет так много времени.

**Кнут треугольных лезвий**

*Жестокое оружие с острыми треугольными пластинами.*

Эффект: атака +15

Бонус: удерживая врага кнутом, вы постоянно наносите урон.

Качество изделия: 6

По сравнению со старым кнутом атака не сильно повысилась. С другой стороны сделай я кнут из любого другого металла, он был бы вообще бесполезен. Кнут это хорошее оружие и его не как нельзя считать плохим. Должен признать, что мой кнут хоть и сделан из «Легкого металла», но всё равно тяжеловат. Надо испытать его для этого лучше выбрать не людное место.

Опробовав новинку я был доволен, но держа кнут в руках, я выглядел словно злобный надзиратель. Говоря же о кнуте, чтобы полностью раскрыть его сильные стороны и понять недостатки надо побольше им пользоваться.

Я провозился допоздна, так что как только все мои дела были закончены, попрощался с Боссом и вышел из игры. Подозрительная отметка, на карте появившаяся из-за «Ощущения опасности» так никуда и не исчезла, так что могу предположить, что кто-то выбрал меня своей целью…

**Статус навыков:**

«Стрельба из охотничьего лука» 41 уровень
«Сокрушающий пинок» 9 уровень
«Зоркий взгляд» 46 уровень
«Магия ветра» 46 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 48 уровень
«Плотничество» 24 уровень
«Алхимия» 35 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень

«Невидимость» 35 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 14 уровень
«Вор» 31 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 18

# Глава 40
# Танец фей, обновление второе. Идёт эвент, а мы покрафтим (Часть 2)

Закончив работы с новым кнутом и наконечниками для стрел, я сходил к НПС торговцу и продал старый кнут. Моей следующей целью стала раскачка «Алхимии» и разработка новых рецептов. Я уже делал зелья ранга: «необычное», так что настало время изготовить что-то даже более высокого ранга и первое что мне приходит на ум — это «взрывное масло».

Когда был в шахте я смог раздобыть несколько кусков «взрывающейся руды» и теперь они ожидали своего часа в моем инвентаре. Если персонаж обладает достаточным показателем «силы», то можно было бы просто метать эти куски руды, но так как мой персонаж не сильно отличился в силовых показателях этот способ мне не подходит. Я до сих пор удивляюсь, если посмотреть окно статуса то вы не увидите никаких характеристик кроме HP и MP, но показатель силы персонажа всё равно присутствует, хоть вы его и не увидите… По моим оценкам мой показатель силы как у обычного человека, так что о метании куска руды не может быть и речи.

Но и отбросить мысли об использовании «взрывающейся руды» я не могу, уж больно привлекательна её разрушительная мощь. Если метнуть в «каменного муравья» кусок «взрывающейся руды» размером в кулак, то монстр мгновенно будет отправлен в небытие. Мощь руды столь велика, что если не удастся бросить её на достаточно большое расстояние, то пострадаешь сам.

Для начала мне надо измельчить «взрывающуюся руду» и смешав с маслом, я создам горючую смесь, которой буду заправлять бутылки. Бутылки при ударе об любую поверхность будут разбивать и содержимое будет выплёскиваться наружу производя взрыв большой силы. Если мне удастся это сделать, то я буду несказанно рад.

Что делать с рудой я разобрался, теперь вопрос с маслом. Нужно липкое и легко «взрывное масло», оно будет идеально сочетаться с маленькими кусочками «взрывающейся руды» таким образом, я достигну желаемого результата.

Изначально такие «бомбы» не совсем подходят под мой стиль игры, но с другой стороны если за мной будут гнаться толпы монстров, то такое оружие поможет разом разобраться со всеми. Эти «бомбы» будут моей страховкой на случай большой

опасности.

Итак, вернёмся к маслу… мне нужно что-то наподобие сырой нефти из реальной жизни. Подобное масло можно купить у НПС торговца, но оно не подходит, в сочетании с «взрывающейся рудой» эта горючая смесь дает невысокую температуру горения. Совсем отказываться от него тоже не стоит, оно имеет нужные свойства хоть слабо проявленные, поэтому я решил его использовать в качестве основы. Теперь же надо усилить его качества и очистить от примесей и тогда возможно оно станет больше походить на сырую нефть.

Я собрал все ингредиенты, что у меня есть обладающие клеящими свойствами и начал экспериментировать. Благодаря «Алхимии» я могу смешать что угодно. Я измельчил лекарственные травы, да и ядовитые тоже, предварительно высушив, подготавливая их для смешивания. Думаю, нет другого игрока, который бы, как и я пытался воссоздать сырую нефть из реальной жизни. Довиваться результата мне придется самому методом проб и ошибок, немного помочь мне может только Wiki, рассказывая мне о свойствах некоторых ингредиентов. Обрабатывая масло, купленное у НПС, я верю, что у меня есть шанс создать желаемое.

♦ ♦ ♦

За 30 минут я провел множество неудачных экспериментов, о чем свидетельствует гора мусора у меня за спиной, но некоторых результатов я всё-таки добился.

Во-первых: после взрыва скомбинированных масла и «взрывающейся руды» не остается ни каких материалов, но главное взрывные свойства не пропали.

Следующее: лекарственные травы, оказались более или менее полезными. Больше всех себя проявила «Ленивая трава». Это ядовитая трава, употребив которую все действия игрока замедляются, но используя её в приготовлении масла, она дает нужную клеящую основу. Конечно, получается не достаточно сильное клеящее вещество, но в сочетании с имитацией клея из этого мира я добьюсь нужного результата.

Теперь мне повысить воспламеняемость у полученного масла, так как добавленные мною примеси сильно подпортили данное свойство. Мне нужно определиться с соотношением ингредиентов входящих в состав масла. Для определения верной пропорции я потрачу уйму бутылок…

Объединения > Результат > Анализ… и так по кругу…

Пытаясь подобрать наиболее оптимальные пропорции, я убил целый час, но в итоге у меня получилось, как я считаю 3 наиболее подходящих варианта. От постоянно умственного процесса и напряжения у меня уже голова раскалывается… Но теперь я уже на финальной стадии — тестирование.

Надо проверить какой из образцов с различными показателями клейкости и возгораемости наиболее эффективен. Я измельчил руду и смешал с одним из образцов, после чего наполнил бутылку этим содержимым. Метнув первую бутылку ничего не произошло, она просто разбилась при падении. Черт, провал… В этом образце «взрывающаяся руда» была очень сильно измельчена.

В следующем образце я попробовал измельчить руду не так сильно и добавить в неё частички металлов, мне хотелось сделать что-то наподобие пороха, прежде чем смешивать с маслом. Вообще страшно работать с такими материалами…

Теперь я решил использовать бутылку по форме похожую на колбу с шарообразным дном, залил туда масло и засыпал «пороховую» смесь, после чего несколько раз встряхнул бутыль, чтобы содержимое перемешалось.

Используя разные пропорции содержимого, я создал 3 типа «Взрывных зелий» если их можно называть зельями…

♦ ♦ ♦

Настало время испытаний.

Я вышел за пределы города, чтобы опробовать созданные образцы. Пока я был в городе, у меня постоянно был активирован навык «Ощущение опасности», который по идее не должен качаться, но каким-то образом на один уровень вырос.

Так, вернёмся к нашей теме, а именно к испытанию «бомб». Я взял первый образец и бросил его, он просто разбился о землю, взрыва не последовало. Я сделал несколько шагов к месту уничтожения первой бутылки, как вдруг появилось слабое пламя и сразу же исчезло. Возможно эффект проявляется не мгновенно? В любом случае это был провал.

Я метнул второй образец и при соприкосновении с землёй был оглушительный взрыв! Меня даже отбросило, настолько была велика сила взрыва. У этого образца достаточно силы, хотя его можно назвать образцом успешным только наполовину. Но пока я валялся на земле, мне в голову пришла мысль. Я поставил ещё один такой образец на землю, отошел на безопасное расстояние и выстрелил в образец из лука. Снова прозвучал взрыв, его радиус

поражения был в несколько метров.

Его слишком опасно метать. Данный образец можно сравнить с магией огня, эффекты у них схожие, но магия огня хозяину не навредит, а вот «бомба» очень даже. Хотя я могу использовать эту «бомбу» чтобы в безвыходной ситуации забрать как можно больше врагов вместе с собой. Буду иметь при себе несколько образцов, а назову я это вещество — «Адское масло».

Теперь же испытаю последний образец, надеюсь, он оправдает мои ожидания после стольких трудов. Метнув последнюю бутылку на землю, раздался звук взрыва и на его месте мгновенно образовался столб огня. Это был наиболее близкий к моей задумке экземпляр. Мощь, радиус взрыва, длительность горения всё как я и хотел, далее надо будет только немного подрегулировать эти параметры.

Уже поздно, пора возвращаться в город и выходить из игры. Выйдя из игры, я приготовил постель и улегся спать.

На следующий день я таки завершил своё «Взрывное масло».

**Взрывное масло**

*При ударе взрывается, создавая на месте взрыва огненный столб, поджигающий противников. Время горения коротко, но противники, находящиеся в столбе огня получат огромные повреждения.*

Бонус: «Поджигание»

Качество изделия: 4

**Адское масло**

*Взрывчатое вещество с большой площадью поражения. Слишком опасно чтобы метать в противника, так как можно пострадать самому. Лучше всего использовать при создании ловушек.*

Бонус: Большая площадь поражения

Качество изделия: 3

**Статус навыков:**

«Стрельба из охотничьего лука» 41 уровень

«Сокрушающий пинок» 9 уровень

«Зоркий взгляд» 46 уровень

«Магия ветра» 46 уровень

«Крафт» 45 уровень

«Кулинария» 48 уровень

«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 35 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 14 уровень
«Вор» 32 уровень
«Кнут» 32 уровень
Очки EXP 18

# Глава 41
# Танец фей, обновление второе. Танец подходит к концу

С новыми стрелами, кнутом и «взрывным маслом» моя боевая мощь снова возросла. В следующие два дня я истреблял исключительно медведей, а в четверг около 10 вечера…

> **Объявление для всех игроков**
>
> Время, отведенное на подготовку, финальной стадии эвента подходит к концу, начинается подсчет результатов PVP.
>
> Сейчас мы подводим итоги, и завтра в 7 вечера мы объявим имена 16 счастливчиков, которые вышли в финал.
>
> Подробности вы можете прочитать на официальном сайте игры.

Похоже, эвент подходит к концу. Интересно Цвай или кто-нибудь из его компашки смогли пробиться в топ 16, а то я постоянно слышал, как они сражались на арене. Благодаря этому я с ними не пересекался, кстати, ещё же есть старик Сильвер и «Злобный» Град. Последние двое факт попали в топ 16. Было бы хорошо, если Сильвер смог воплотить в жизнь свою задумку, но что-то мне подсказывает что толку от этого не будет.

Уровни навыков «Стрельба из охотничьего лука» и «Магия ветра» подбираются к отметке в 50, так что надо поднажать. Кстати та странная отметка на карте с недавних пор пропала.

♦ ♦ ♦

Я охотился на медведей, с трех штук мне выпало: «мясо медведя» и шкура. Такими темпами я смогу быстро собрать необходимые материалы для своего плаща. Вообще я бы мог просто купить себе плащ, но это мне влетит в копеечку. Материалы + работа + наценка — это будет довольно много и я не уверен, что смогу потянуть данную сумму.

Сейчас я сражался с очередным мишкой и снова вышел победителем из схватки. Последовательность моих действий следующая: сначала пускаю стрелу, «обездвиживаю» новым кнутом, наношу удар ногой в прыжке и добиваю противника

маслом. Сочетание «обездвиживания» и масла наносят колоссальные повреждения противнику, что сильно сокращает время охоты. Но не стоит слишком сильно полагаться на «взрывное масло», надо и про другие навыки не забывать… «ветряной резак»…

В тот момент, когда я добивал противника «ветряным резаком» перед моими глазами всплыло информативное сообщение:

> Ваши навыки «Стрельба из охотничьего лука» и «Магия ветра» достигли 50 уровня. У вас есть возможность объединить ваши навыки в навык «Стрельба из небесного лука». Если вы согласитесь на объединение, то больше не сможете развивать навыки «Стрельба из охотничьего лука» и «Магию ветра», оба навыка исчезнут и списка ваших способностей. После объединения навыков невозможно отказаться от результата и вернуть всё обратно. Способности, полученные до этого благодаря развитию навыков, не будут стерты.

Это то, что мне рассказала справка из игры. Добираться до высших уровней «Магии ветра» я как бы не собирался, да и использую я её в большей степени как поддержку, большого урона от неё просто не добьешься… Я лучше выберу элементарное оружие, мне так сподручнее.

Чтобы объединить эти 2 умения мне придется потратить 10 очков EXP, к тому же если бы я решил их не объединять, то потратил бы 6 очков для улучшений «Стрельбы из охотничьего лука» и 4 очка для «Магии ветра»… то на, то и выходит… ох уж эти цены…

Я взвесил все «За» и «Против» и согласился.

> Вы уверены в выборе? После того как вы согласитесь, вернуть всё назад вы не сможете.

— «Да»

> Из списка навыков были удалены «Стрельба из охотничьего лука» и «Магия ветра» взамен вы получили навык «Стрельба из небесного лука»

Кстати когда «Стрельба из охотничьего лука» достигла 50 уровня, я получил новый навык «Стрела Гатлинга».

**«Стрела Гатлинга»**

*Использующий данный навык подбрасывает стрелы в небо, после чего ловит падающие стрелы и выпускает их из лука, тем самым повышая частоту стрельбы.*

Больше похоже на акробатический трюк… Да я буду похож на сумасшедшего, если его использую, к тому же этот навык очень сложен в исполнении…

Когда «Магия ветра» достигла 50 уровня, я так же получил новый навык. На 40 уровне тоже был открыт навык, но как-то не было времени его проверить.

Так, во-первых: на 40 уровне мне открылся навык «Торнадо». Это заклинание создает торнадо в центре, которого буду стоять я. Заклинание рассчитано на защиту от дистанционных атак, правда у него есть недостаток — каст слишком долгий, мгновенно не использовать.

Во-вторых: на 50 уровне я открыл «Полет». Используя это заклинание, мои прыжки стали ещё выше, плюс ко всему я могу ненадолго зависать в воздухе. Многообещающая способность, возможно, я даже смогу стрелять из лука находясь в воздухе.

Получив «Стрельбу из небесного лука» я тут же получил навык «Обширный выстрел».

**«Обширный выстрел»**

*Техника стрельбы из лука, при которой одновременно выпускается несколько стрел в определенном направлении в форме веера.*

С такими навыками, да если ещё использовать «взрывное масло», то количество тактик ведения боя вырастает на порядок!

Я сразу же затестил последнюю полученную способность и оказалось, что на данном уровне мой «веер» состоит только из 3 стрел, одной выпущенной мною и 2х клонов, уверен подкачав навык, количество стрел тоже увеличится.

Вот и подходит к концу моя охота, я набрал достаточное количество шкур, так что можно идти в город и отдать их ремесленнику, работающему со шкурами, после чего можно выходить из игры.

♦ ♦ ♦

В пятницу объявили имена 16 участников турнира. Как не странно Цвая и других его товарищей там не было, зато были Сильвер и Град.

Для попадания на турнир ваш процент побед должен быть

выше 50 %. У 14 участников этот процент колебался от 55 % до 60 %. Град и Сильвер сильно выделялись на их фоне, оба участвовали более чем в 200 боях, а процент побед был более 80 %.

Всех участников разделили на 4 группы: A, B, C и D. Бои проводились на вылет: победитель проходил дальше, проигравший выбывал из турнира. Град был в группе A, Сильвер в группе D, а значит, раньше финала им никак не встретиться. С такими результатами, я уверен, что в финале сойдутся именно Град с Сильвером.

**Статус навыков:**
«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
Очки EXP 14

# Глава 42
# Танец фей, обновление второе. Последний танец

В субботу, наконец-то начался турнир, который ознаменовал концовку эвента. Желающих посмотреть бои собралось просто огромное количество, я даже не знал, что нас столько играет в эту игру.

Сразу после начала турнира все участники вышли на сцену и выстроились в линию. Вперед вышел гейм мастер для произнесения вступительной речи. Все игроки были на эмоциях, как ни как такое значимое событие подходило к своему концу.

Мне довольно таки повезло, мне удалось занять место в первом ряду. Заняв своё место, я воспользовался «Зорким взглядом» чтобы осмотреть трибуны. С помощью навыка среди зрителей я смог высмотреть ещё двух «Соблазнителей фей». Выходит есть ещё люди вроде меня…

♦ ♦ ♦

И вот мы приступили к главному событию сегодняшнего дня. Было много матчей, от которых зрители просто замирали, но, как и следовало ожидать, на фоне всех участвующих наибольшую мощь демонстрировали Град и Сильвер, хотя и их соперники были далеко не слабаками. Если бы я сражался против участников турнира то, наверное, и один бой из десяти не выигрывал.

Наблюдая за боями, я заметил кое-что интересное, после победы фея победитель забирает какие-то частички света от проигравшей феи. Интересно, что это значит?

Все участники турнира могучие игроки с очень развитыми навыками, но они один за другим терпят поражения от Сильвера и Града. Причем у этих двух HP ниже отметки в 80 % просто не опускается — это абсолютная победа. Противники использовали разные техники ведения сражения, но против этих двух всё было бесполезно. Они следили за своими противниками, оборонялись, выжидали удобного момента и наносили сокрушающие удары, не давая и шанса на победу.

У наших фаворитов были «Валькирия света» и «Тёмный дух лисы», они прекрасно поддерживали своих хозяев. Они атаковали,

когда противник открывался, защищали от атак вражеских фей. Интересно сколько же времени понадобилось, чтобы вот так вот развить своих фей?

Турнир шел своим чередом и подходил к своему логическому завершению. В финале, как и ожидалось, столкнулись Сильвер и Град.

♦ ♦ ♦

— Наконец-то мы снова встретились Град — начал первым Сильвер за несколько секунд до начала финального боя.

— Ну и приставучий же ты старик… у тебя всё ещё есть, что мне сказать?

После ответной реплики Града начался отсчет финального боя.

10…

— Мне нечего тебе сказать, но есть кое-что другое…

9…

— Снова очередная лекция?

8…

— Лекция тут не поможет…

7…

— И что же тогда это будет?

6…

— Я преподам тебе урок — произнеся эти слова, Сильвер поднял свой двуручный топор и принял боевую стойку.

5…

— Очень интересно, а силенок то хватит? — съязвил Град, поднял щит и одноручный меч и так же принял боевую стойку.

4…

Они стояли друг напротив друга ожидая окончания отсчета желая как можно скорее вступить в схватку.

3…

Феи так же заняли исходные позиции и так же излучали желание битвы. С «Зорким взглядом» мне было всё видно.

2…
1…
**Старт!**

После объявления начала дуэли Сильвер сразу рванул в сторону противника. Град поднял свой щит, в принципе поведение оппонента было ожидаемо, ведь Сильвер дамагер, а Град танк. Подобравшись практически вплотную, Сильвер поднял топор над собой собираясь нанести рубящий удар сверху. Удар! Неудача, Град смог заблокировать атаку Сильвера высоко подняв свой щит. Такое решение помогло свести ущерб от удара к минимуму, в противном случае он мог погибнуть от одной этой атаки. Заблокировав атаку, Граду всё же не удалось нарушить боевую стойку противника, но он попытался провести контратаку. Не используя никакие навыки, Сильвер оттолкнул Града рукоятью

своего топора. Ребята так сказать пока только обменялись приветствиями.

Атаки, контратаки, магия фей и их простые атаки, уклонения… весь спектр действий был показан в этом бою. Чаша весов склонялась то на сторону Града то Сильвера. Оба были облачены в тяжелые доспехи, но умудрялись избегать атак противника, да так легко, словно они кружились в танце. Вот уж точно это два сильнейших игрока. Бой был настолько интенсивным, что одна минута тянулась будто час. Интересно, какой же мощью обладала группа, когда они были вместе?

Шаткое равновесие в этом бою не могло продолжаться вечно, и нарушила его Валькирия. Она метнула своё копье, которое не смог полностью заблокировать «Темный дух лисы» и атака пришлась в левое плечо Града. Сильвер мгновенно воспользовался возможность, сжал покрепче рукоять двуручного топора и применил навык «Лунный серп». Данный навык воспроизводит рубящий удар после, которого остается след полумесяца. Увидев навык, Град отступил на несколько шагов назад.

Это… Магия ветра… «Ускорение ветра»! Иначе бы он никак не смог увернуться от надвигающейся атаки! Сильвер явно не доволен результатом, а вот Град, надо сказать, смог проявить себя в сложной ситуации. С другой стороны Град раскрыл один из своих козырей, так что теперь всем известен один из 10 его стартовых способностей.

Они снова зашли в тупик… Виднелись взмахи оружием, вспышки света от столкновения оружий и атаки фей, да и теперь Град не скрывал что владеет «Магией ветра». Сильвер же не использовал никакую магию, возможно, это его козырь, который он бережет для подходящего момента. Со временем благодаря тому, что Град использует магию чаша весов начала склоняться в его сторону. У Сильвера была Валькирия, и она могла бы помочь своей магией, но ей постоянно мешал «Темный дух лисы».

Град блокировал атаки Сильвера, потихоньку загоняя его в угол. Сильвер не сдавался, но все решающие атаки были заблокированы щитом. Воспользовавшись сильным потоком воздуха, Град смог подбросить Сильвера в небо, Валькирия пыталась помочь своему хозяину, но её путь преградил «Темный дух лисы». Град нанес крестообразный удар по пребывающему в полете Сильверу тем самым сильно снизив его HP. В этом бою элементарная магия ещё раз доказала свою эффективность.

Град первый раз использовал специальный приём, он называется «Перекрестный удар». Используя данный приём, игрок, практически мгновенно наносит два рубящих удара:

вертикальный и горизонтальный. Возможно, Сильвер бы смог рукоятью заблокировать один из двух ударов максимально сокращая полученный урон, но от такого интенсивного боя он порядком потратил выносливости и уже ничего не мог сделать.

В тот же самый момент, без какого либо намёка на милосердие из засады выпрыгнул «Тёмный дух лисы» и использовал «Тёмное магическое пламя». Это была специальная атака «Феи тьмы», которую пережить Сильверу, было уже не суждено.

Тело Сильвера рассыпалось в воздухе, как и тело его феи.

— Я наконец-то отомстил старику! — рассмеявшись, произнёс Град.

Гейм мастер объявил всем:

Град стал победителем этого турнира!

В этот самый момент «Тёмный дух лисы» поглощал частички света Валькирии и начал трансформироваться!

♦ ♦ ♦

Трансформация феи Града сопровождалась довольно сильным шумом. Зрители уже и забыли, что только что закончился финал. Все игроки обсуждали, что сейчас происходило прямо на их глазах.

На фее было черное платье, на голове платиновая корона, а в руке посох с огромным опалом на конце.

Ни кто, ни когда не видел такого явления, даже сам Град прибывал в шоке.

— Ты снова эволюционировала? Отлично, будешь ещё полезнее! — опомнившись, произнес Град.

— Отказываюсь. Я больше не собираюсь тебя сопровождать. — отказала ледяным тоном фея.

Это была первая фея способная разговаривать! Может ли она быть королевой всех фей?!

**Статус навыков:**
«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень

«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
Очки EXP 14

# Глава 43
# Танец фей, обновление второе. Котелок полный ошибок

— Не понял?! Как это ты бросаешь меня?! — уже забыв о победе, кричал Град.

— Даже если бы вы не кричали и не спросили, я бы всё равно всё объяснила, так что слушайте, — спокойным голосом произнесла Королева. — Моя история о взаимоотношениях между людьми и феями и порядке выбора нового короля и королевы. Феям были даны указания, что королем должен быть сильный правитель наделённый богатым опытом и обладающий подавляющей мощью… как результат феи должны были много сражаться. Однако феи это такие существа, которые не жаждут битв. Выходом стало объединение с людьми, которые предрасположены к сражениям, что позволило нам наращивать боевой опыт и силы.

Рассказ королевы был похож на внутриигровое сообщение для всех игроков. На арене было много народу, более 10000 игроков, но ещё больше игроков отсутствовало, и было бы несправедливо, если бы они пропустили эту часть эвента.

— Выходит вы заключали контракты с людьми в угоду своим интересам? Теперь, когда же вы достигли своей цели, то просто уйдете?! — откровенно хамил королеве Град.

— Вы явно заблуждаетесь, считая, что мои «детки» не в состоянии покинуть своих хозяев… И уж поверьте, количество тех, кто хочет остаться со своими хозяевами, крайне мало… Теперь же я хочу аннулировать наш контракт, так как считаю, что он выполнен.

Если сказанное ей права то найдется ещё множество фей, которые разорвут свои контракты с игроками.

— Помнишь, что ты мне всегда говорил? «Я отомщу этому старику»… Я уже сбилась со счету, сколько раз ты это произносил… Но вот теперь твоё желание осуществилось!

Желание Града само собой осуществилось, ведь он только что победил в схватке с Сильвером.

— Я никогда не была для вас партнёром, всего лишь инструмент… Вы должны и сами прекрасно понимать, что осознание этого не делало меня счастливой… Поэтому я так же использовала вас в качестве инструмента, чтобы развиться до королевы. Должна признать, вы сильны, посильнее многих других

игроков.

Град просто кипел от ярости, его лицо было багряного цвета…

— Ты…Ты назвала меня инструментом?! — задыхаясь от гнева проскрипел Град.

— А что не так? — ответила вопросом на вопрос королева, — Мы просто использовали друг друга. Разве людям не свойственно так поступать? В любом случае вы выиграли чемпионат и получите награду 30000 гулоров и возможность заключения контракта с новой феей, по силе, не уступающей мне до эволюции.

Было бы глупо быть чемпионом без феи, а так всё логично ему позволят заключить новый контракт.

— Не беси меня! Ты подчиняешься мне! Ты здесь инструмент, а не я! — продолжал кричать Град.

— Я скажу вам тоже самое, я не какой-то инструмент! Для вас этот мир всего лишь иллюзия, место, где вы можете поиграться, но для меня это реальный мир!

Глядя на то, как королева ведет диалог, она точно не обычный НПС со стандартным ИИ! Возможно она какой-то эксперимент, который решили протестировать в этой игре? Я даже где-то слышал, что новейшие научные разработки частенько тестируют в играх. Я решил остаться там и посмотреть, что из всего происходящего выйдет.

— Судя по всему, вы не дадите мне спокойно уйти от вас…

Слова королевы подтверждали намеренья Града.

Что же такого случилось с Градом после того как он покинул группу Сильвера…

— Я с вами не останусь не при каких обстоятельствах! Я ухожу и именно поэтому я предлагаю вам денежную компенсацию и контракт с новой феей, которая будет полностью послушной, так что вас не устраивает?

В голосе королевы уже можно уловить нотки недовольства и нарастающая агрессия по отношению к Граду.

— А если я применю силу? — ответил Град, не скрывая своих злобных намерений.

Град решился угрожать королеве, чую, плохо это закончится…

— Если вы сможете одолеть меня в бою, я признаю вашу силу и буду следовать за вами. Да и бедствия, которые нас ожидают в будущем, ещё настану очень не скоро, скорее ваша «жизнь» здесь подойдет к концу… Но раз я соглашаюсь на эту сделку, то и вы предложите свою цену в случае моей победы? Например: вы не получите ни призовых денег, ни нового контракта! Согласны? Без

ставки и без риска было бы совсем не интересно.

♦ ♦ ♦

Каждый должен поставить что-то на кон, этот спор был так похож на спор между людьми, где победитель получит всё, а проигравший останется не с чем.

Это правило, которое повелось ещё с древних времен о том, что победитель заберет всё в свои руки, а проигравшему достанется только смерть, и неважно каких успехов он добился до этого и сколько побед совершил. С другой стороны, если вы проиграли, но выжили это ещё не конец.

— Осознает ли это Град… Скорее всего, нет…

♦ ♦ ♦

— Я чемпион! С какой стати я должен в этом участвовать?! — продолжал орать Град.

— Это не имеет значения, речь уже идет не о чемпионстве, а об наших с вами взаимоотношениях. Похоже, вы ещё не осознаете всего происходящего здесь, — сообщила королева, — будьте уверенны, если мы будем сражаться, я не проявлю к вам никакого снисхождения! Или вы думаете, что я не смогу нести бремя власти королевы? Вы ошибаетесь, я спокойно с этим справлюсь.

Одним своим высказыванием королева расставила все точки над «и».

— Если бы вы обладали, хоть частью качеств, которыми обладал тот пожилой человек… — произнесла королева, смотря в сторону Сильвера и его феи.

Если бы в финальном бою выиграл Сильвер, и его фея эволюционировала в королеву, я уверен она бы осталась со стариком, но этому уже не сбыться, так что нечего думать о том, что уже не произойдет.

— Так королева у нас предпочитает дряхлых старикашек?! — не унимался Град, стараясь спровоцировать королеву.

— И вот это «человечество»? — с досадой произнесла королева.

— Давай пошевеливайся и иди ко мне, я покажу тебе кто тут главный!

Боевой дух Града был весьма высок, и он был уверен в своей безоговорочной победе. Он доминировал в любом сражении и всегда побеждал, бой с Сильвером был единственным, в котором

ему пришлось попотеть, а теперь его противник всего лишь НПС, разве он может доставить проблем?

Как по мне так нельзя было так легкомысленно подходить к этому бою, ведь противник ни какая-то обычная фея…

— Я преподам вам урок, мы будем сражаться на стандартной арене, где вы сможете продемонстрировать все свои навыки. Так же вы можете использовать любое снаряжение, которое только захотите, чтобы потом не заявляли, что всё было подстроено, чтобы вы проиграли. Я так же позволю вам взять все, что вам захочется из специального хранилища.

Гейм мастер подошел к Граду и открыл хранилище. Там он провозился пару минут, забирая необходимые предметы.

— Я готов.

Свои последние слова Град произнес спокойным голосом, похоже, он наконец-таки взял себя в руки.

— Ну что же давай начнем.

После этих слов королевы начался обратный отсчет дуэли между чемпионом турнира и королевой фей.

**Статус навыков:**
«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
Очки EXP 14

# Глава 44
# Танец фей, обновление второе. Совместимость

Неподвижно лицом друг к другу стояли Град и Королева фей. Вокруг царила тишина, ни кто не издавал, ни звука.

Они были на специальной арене, которая была создана для сражений один на один с боссом.

В своих боях Град не использовал агрессивный стиль боя, наоборот он был в обороне, выжидая удачного момента для контратаки. Его можно было охарактеризовать одним словом — танк. Но сам Град не ограничивал себя использованием только защитных навыков, например: когда он сражался против магов и те начинали произносить свои заклинания, он поднимал свой щит и нёсся на врага, используя способность «Атака щитом». Сбивая противника с ног, он наносил урон и прерывал заклинание, это была вполне рабочая схема во многих боях.

С другой стороны у нас есть Королева, как она ведет свои бои никому не известно. У неё в руке есть посох, так что вероятно она использует магию. Но как показывает нам этот мир, наличие того или иного оружия в руках не обязывает его обладателя использовать только его. Вот, например я помимо лука использую и безоружный стиль боя. Так что игрок, который будет строить свою стратегию боя, основываясь только на том, видя какое оружие в руках у оппонента очень сильно рискует.

Это относится и к феям, есть феи маги и феи воины, а сейчас перед нами Королева фей, так что предсказать какими навыками она пользуется, я бы не брался.

С началом боя Град не бросился сломя голову на противника, хотя бы до этого он смог додуматься. Секунд 10 спустя обоюдного наблюдения за противником Королева немного приподняла свой посох и стукнула им о землю.

Земля, на которой стоял Град, задрожала и начала трескаться, Королева в этом бою сделала шаг первой. Это было заклинание «Магии земли» «Землетрясение» причем скорость каста была, крайне маленькой. Хоть противник от такого заклинания и не получает особых повреждений, его передвижение будет сильно ограничено. Вообще все заклинания замедляющие передвижения врага очень эффективны, но все они имеют один недостаток — это скорость каста, но если вы его успели завершить, то противник будет практически обездвижен, как

собственно и Град сейчас.

Град не был удивлен этой атакой, эффект от которой длится не более 15 секунд, к тому же урон от атаки очень мал, а если брать в расчет что Град танк, можно сказать что он вообще не получил никаких повреждений. Похоже, что Королева этой атакой хочет не позволить противнику приблизиться к себе. Основываясь на увиденном я всё же сделаю заключение что Королева — это фея-маг.

Обездвижив противника Королева, приступила к полноценной атаке, и в сторону врага уже летело «Огненное копье», но Град крепкий орешек, одной такой атакой его не завалить, но в его адрес копья летели одно за другим.

И можно было бы назвать бой «нормальным», если бы не количество заклинаний.

В одно мгновение было призвано 5 «Огненных копий», «Ветряной резак», и «Водяное копье». Королева просто засыпала Града заклинаниями и ведь это только начало боя, так сказать разогрев, что же его будет ждать после этого?

Но атаки такого уровня можно было парировать оружием, что собственно Град и делал. Игроки, следившие за этим боем заметили, что хоть Град и находился под постоянным обстрелом, полоска его здоровья не убывала.

Время действия заклинания «Землетрясение» наконец-то подошло к концу, после чего Град сразу устремился к противнику, используя «Атаку щитом». Само собой такой тип атаки был крайне эффективен против магов, ведь после успешной атаки позволял перейти в ближний бой так не любимый магами.

Единственным неприятным моментом такой тактики было то, что воин нёсся к противнику по предсказуемой траектории, в результате чего принимал множество атак.

Град же был искусен в этом приеме, что позволило ему максимально быстро приступить к «Атаке щитом» что сильно сократило время пребывания его в роли мишени.

Я думаю, у Града ни чего не выйдет, хоть большинство зрителей и уверены в успехе его атаки, но всё же Королева владеет «Магией ветра». Данную магию мало кто изучает, а если и изучают то только до 15 уровня, чтобы открыть способность «Ускорение ветра» и даже в Справочнике по игре нет сведений о том, какие способности откроются после 30 уровня. Если же игроки не обладают необходимыми знаниями о «Магии ветра» то и бороться эффективно они не смогут.

Град прикрыл своё тело щитом и бежал к своему противнику, способность «Атака щитом» была очень хороша, ведь даже если вам удастся хоть немного сойти с линии удара, вас всё равно

зацепит ударной волной. Для блокирования такой атаки подходила способность фей «Стена», но тогда всё сводилось к банальному выяснению кто сильнее.

Королева фей легко нашла выход из сложившейся ситуации, она воспользовалась заклинанием «Полёта» и просто перепрыгнула Града, оказавшись у него за спиной. Град же не мог мгновенно прервать свою атаку, поэтому показал свою спину. Ну а, как известно спина — это слабое место и даже у воина в тяжелых доспехах. Похоже, что Королева специально провоцировала его на эту атаку, чтобы зайти в тыл.

Мгновение спустя и заклинание «Шок» уже направляется в спину нашему воину. Из-за своей атаки Град не смог вовремя развернуться и принял на себя всю мощь заклинания. Электрический разряд, ударивший в спину, оглушил его, металлические доспехи только усилили эффект.

Королева фей тут же начала произносить новое заклинание. В одно мгновение она произнесла сложное заклинание «Землетрясение», но на это заклинание у неё ушло несколько секунд, вокруг неё стали появляться огненные шары и собираться в один большой. Это определенно была «Магия огня», но такого заклинания я никогда не видел, и даже в Справочнике по игре его не было. Скорее всего, это уникальное заклинание Королевы фей.

— Попробуй выдержать это, если у тебя получится. «Колоссальный взрыв»…

Интересно, зачем она произнесла название заклинания вслух? Неужели чтобы дать подсказку к его изучению? Когда игрок оглушен он не может двигаться, но видит и слышит всё вокруг. Неужели она хочет вселить в него страх?

После объявления имени этого заклинания оно сразу полетело к Граду, который всё ещё был под эффектом оглушения. Никакой пощады…

После того как эффекты взрыва исчезли игроки увидели фигуру воина, полоска здоровья практически закончилась, ему просто повезло что он обладал настолько большим запасом HP. На него был наложен негативный эффект «Горение» от чего он постоянно терял свои остатки HP и MP.

Град тут же воспользовался «Ускорение ветра» чтобы оторваться от Королевы и восполнить здоровье, выпив зелье, но его тут же поразил удар молнии, наверное, это какая-то продвинутая «Магия ветра». Я могу лишь предположить, но скорее всего это заклинание называется «Молния» и удар она наносит по площади. Прямого удара Град хоть и не получил, но зелье он всё-таки выронил. Оглушения он от этой атаки не получил, но восполнить своё здоровье ему не позволили.

Королева действительно безжалостная, а её набор магии меня сильно пугает.

Исходя из того что я видел, могу подвести итог. У неё множество дистанционных атак, «Атаку щитом» спокойно сможет избежать благодаря «Полёту», так же я думаю, что она обладает уникальной «Магической стеной», к себе не подпустит, в ближний бой не сунется, можно сказать, она идеально сбалансирована против бойцов ближнего боя.

Думаю, если вы не используете лук или магию, шансов на победу против Королевы у вас попросту нет. Возможно, тактику ведения боя против бойцов ближнего боя она разрабатывала, когда путешествовала совместно с Градом. Осознание этого просто повергло меня в шок, я и подумать не мог, что НПС может учиться, смотря на игрока. Если это правда, то у Града с самого начала не было и шанса на победу. Она всё время была вместе с ним и изучала его стиль ведения боя, в свою очередь её стиль так и оставался неизвестным. Королева явно обладала не стандартным ИИ полностью отличающимся от других НПС.

Бой продолжался, но это был вопрос времени, когда НР Града подойдет к концу. Королева спокойно и уверенно использовала «Огненное копье» постепенно растрачивая здоровье врага. Град получал множество атак, с различных сторон, естественно он не мог заблокировать или парировать их все.

Град всё ещё находился под эффектом «Горение» что так же тратило его здоровье. Как только он снова захотел воспользоваться зельем, его атаковали «Молнией» и шанс восстановить НР был снова упущен.

Королева загнала Града в угол и спокойно и беспощадно доводила своё дело до конца.

Когда бой подошел к концу, Град духом был полностью сломлен от чего свалился на колени. Королева посмотрела в сторону Сильвера и произнесла:

— Думаю, теперь он не будет таким высокомерным, остальное оставляю на вас. Вам же скажу, будьте более снисходительны к молодым.

— Благодарю, вы выполнили задачу, которая изначально предназначалась мне… — ответил Сильвер и поклонился.

После этого Гейм мастер, Град и Сильвер покинули арену, думаю на этом эвент подошел к своему завершению, а вместе с ним и все сюрпризы. Можно сказать все значимые события того дня подошли к концу… я так думал…

— А сейчас, мне надо наградить ещё троих за их заслуги. Для этого я призову вас на арену. — произнесла Королева и махнула рукой.

После её слов я увидел белый свет, после того как свет пропал я увидел что стою перед Королевой, а рядом со мной ещё 2 игрока. Нас троих кое-что объединяло, мы все были обладателями титула «Соблазнитель фей».

**Статус навыков:**
«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
Очки EXP 14

# Глава 45
# Танец фей, люди и приспособления

Как только Королева фей нас призвала, арена снова оживилась, обсуждая какую же награду мы получим. Способ избавиться от титула «Соблазнитель фей» был довольно прост, вам необходимо было провести хотя бы одну дуэль, но здесь на арене стояло 3 человека с титулом, а значит, мы так, ни разу и не сражались с другими игроками.

— Во-первых, вы двое отказались от эволюции фей и всех битв, за что я выражаю вам мою благодарность. Честно говоря, я и не надеялась, что найдется хотя бы один человек, который не захочет сражаться…

Довольно странно заявление от Королевы, если брать во внимание этот эвент и его цели.

— За то, что вы не сражались, я дарю вам фей прошедших одну эволюцию и тем самым сохраню ваши титулы.

Оба указанных игрока подошли к королеве за наградой.

— Пока вы здесь, если у вас есть вопросы, прошу, задавайте их.

Фея второй эволюции в принципе не была редкостью, в интернете можно было найти кучу скринов фей и более поздней эволюции. На некоторых скринах я даже видел фей четвёртой эволюции, но сохранить титул, и получить фею было действительно чем, то невероятным.

Как только эти двое получили причитающуюся им награду, они сразу исчезли и на арене остались лишь я, Королева и Гейм мастер.

— Так теперь по поводу вашей награды… есть как бы одно «но»…

— Если для меня нет награды, не проблема, я выпрашивать ничего не собираюсь, да и особенного ничего я не сделал.

Даже если я ничего и не получу я не расстроюсь, после этого эвента у меня осталось много приятных воспоминаний.

— Я даже не знаю, как это сказать, как по мне то нет такого человека который, не хотел бы фею, искал силу, но смог сохранить титул… Этого не должно было случиться, у каждого такого человека должна быть фея, которая бы росла и набиралась сил вместе с ним…

По логике Королевы получается, если ты ищешь силы и сражаешься то ты человек, а если не сражаешься, то ты даже человеком не являешься… Бред какой то…

— Мне, конечно, жаль вам это говорить, но вам придется со мной сразиться один разок…

— Просите мне мою грубость, но ЧТО ВЫ СЕЙЧАС СКАЗАЛИ?!

Я был просто шокирован, меня выдернули сюда и предложили бой, который я скорее всего не переживу…

— Единственную награду, которую я могу вам дать, это поделиться своей силой, но для этого есть одно условие — схватка со мной. Вы просто не имеете права воспользоваться моей силой, а так же быть моим компаньоном не сразившись со мной один раз. Ничего же страшного в этом нет, вы ведь согласны?

— Угу… — немного опешив, рефлекторно ответил я.

Где же справедливость? Я даже не участник турнира, а меня бросают в схватку с Королевой, которой ни Град, ни Сильвер не соперники…

— Размер вашей награды напрямую зависит от результата схватки, в случае победы награда соответственно будет больше.

— Ясно… — ответил я и начал подготовку с бою.

Правила боя те же, использовать можно всё что угодно, проиграет тот, что HP закончится раньше.

Мне надо победить в этом бою, но шансов как бы нет и окружающие я уверен, думают так, же… Магия Королевы высшего уровня, а её заклинание «Колоссальный взрыв» мгновенно сотрет меня в порошок. Ведь даже танк практически умер с одного попадания, что уж говорить обо мне. С другой стороны у меня тоже есть свои преимущества, я уже видел один её бой, а исходя из этого, я смогу проанализировать её действия. Что же касается Королевы, я уверен она никогда не видела как сражаются лучники. Она не знает ни их навыков, ни возможностей, но чем дольше будет затягиваться бой, тем больше сведений она соберет, а это не в моих интересах. На честные методе ведения боя рассчитывать нельзя, я должен использовать всё имеющееся и все уловки которые знаю. Сражение в полную силу с самого начала, а значит прошло время для «этого самого»…

— Я готов!

После моих слов начался обратный отсчет.

Я вынул свой лук и подготовил кнут, чтобы он был под рукой сразу как понадобится.

«Финальная битва» началась.

Сразу воспользовавшись «Скольжением» я увеличил дистанцию между нами. Магия эффективна только на средних дистанциях, в то время как лук имеет большую дистанцию атаки, поэтому вести с ней бой на средней дистанции просто не разумно. Сразу по окончании действия «Скольжения» я

выстрелил, использую 60 % от максимальной силы, рано ей пока видеть мою стрельбу в полную силу.

Мне удалось своими действиями удивить Королеву, но она быстро пришла в себя и ответила «Ветряным резаком». Как только стрела и заклинание встретились они прекратили своё дальнейшее действие, что показывало их равную силу атаки, поэтому система парирования остановила обе атаки. Но если бы какая-то из атак была сильнее она бы заглушила другую и продолжила свой путь, но нанесла урон равный разнице между атаками. В итоге мы имеем, что запусти я стрелу в полную силу, моя стрела бы разрушила заклинание и продолжила бы свой путь.

Наверное, мы около минуты обменивались своими атаками, компенсирующими другу друга, но должен сказать, что я не использовал, ни одной способности, я просто запускал стрелы и окончательно убедился в своей теории.

Королева запустила в меня несколько «Огненных копий» но с такого расстояния, что уклониться мне не составила труда. Мои же стрелы периодически достигали Королевы, потихоньку снижая её HP. Я ни в коем случае не должен упиваться своим небольшим результатом, даже одно пропущенное «Огненное копье» оставит мне примерно 10 % от моего запаса HP, и добить мен не составит труда.

Королева явна была не готова к встрече со стрелами, а значит, скоро она попытается сократить дистанцию, но это как раз, то, что я так жду, а пока что я буду просто отстреливаться.

Терпение лопнуло, и она воспользовалась «Ускорением ветра» пытаясь подобраться ко мне поближе. Всего лишь за короткий миг она уже находилась в необходимой мне зоне, сейчас она совершила ту же ошибку что и Град несколькими минутами ранее, я так же не терял времени и достал темно-зеленое зелье. Увидев мои действия, Королева решила, что я собрался выпить зелье, и тут же атаковала меня «Молнией». Но оно предназначалось не мне, а ей. Я отпрыгнул вправо и швырнул зелье моей сопернице.

Она тут же среагировала и, воспользовавшись заклинанием «Земляной шип» хотела компенсировать моя «атаку», но она заблуждалась, задача у этого зелья была несколько иная. Как только зелья разбилось о землю, реагенты вступили в реакцию, Королеву заволокло зеленым туманом.

— Это яд?!

Это зелье… вот уж точно деньги на ветер…

**Смертельное зелье**

*Зелье приготовлено из чрезвычайно опасного растения*

*«Удушающая трава», крайне ядовито. Выпивший это зелье мгновенно умрет. Если разлить зелье появится ядовитый туман, эффект будет слабее нежели при непосредственном употреблении. Солнечный свет и ветер сокращают время действия тумана.*

Качество изделия: 6

Наконец-то хоть какая-то польза от этого растения.

Есть люди, которые жаждут честных сражений и сокрушают противников чистой силой, а есть люди, которые выживали и приспосабливались, они ведут свои бои, используя свой богатый опыт, не стремясь использовать трюки. Может кто-то и считает что они подлые, но только не я.

Если она вдохнет яда, она не умрет сразу, но существенный урон она точно получит. Конечно же, Королева это поняла и как выход из сложившейся ситуации она затаила дыхание, но если она не дышит, то и произносить заклинание она не сможет. Туман продержится ещё около 5 секунд, этого времени предостаточно, чтобы просто засыпать её «Взрывным маслом».

По 3 «Взрывных масла» в каждой руке, итого 6, «Высокий прыжок» и «Полёт» и вот он я, прямо над головой Королевы. Все 6 зелий покидают мои руки, падая они, образуют шестиугольник с Королевой в центре, я же прерываю действия способностей и валю оттуда, чтобы меня не зацепило. Прогремел взрыв, взрывы от 6 зелий прозвучали одновременно и слились в один большой с Королевой в центре, но уже не подо мной, а у меня за спиной.

Я первый раз использовал одновременно несколько зелий, но я не ожидал такого грохота и ударной волны, поистине чудовищная атака, но вот вопрос: «Пережила ли его она?».

— Похоже снятие ограничений на использование предметов было моей ошибкой…

— По своей природе люди слабы, поэтому чтобы быть сильнее мы используем разные приспособления — ответил я, натягивая тетиву лука.

Моя цель — её сердце. Я слышал, у фей есть ядро, для них оно как сердце для людей, а раз она похоже на человека, то возможно это её «сердце» располагается там же где и у нас.

После своих слов она тут же воспользовалась «Стеной земли», как контрмера против моих стрел. Я подошел к созданной стене и использовал «Невидимость», а так же я убрал все предметы, которые могли помешать способности «Шаги вора» и воспользовался этим навыком. Я не могу использовать «Невидимость» если враг обратил на меня внимание и имеет прямой зрительный контакт, но создав стену, контакт был

разорван, а значит, и препятствий для использования навыка нет.

Потихоньку не привлекая внимания, я начал обходить Королеву со спины. Она была очень насторожена, ведь с моей стороны не последовало ни одной атаки, поэтому она опустила стену и решила осмотреться, но меня так и не увидела.

— Эй, Королева! Ты открылась! — выкрикнул я, одновременно с этим я достал кнут и использовал на ней «Обездвиживание». «Кнут треугольных лезвий» не только обездвижил противника, но и наносил постоянный урон, судя по выражению её лица, она была в шоке от моих действий, но у меня не было времени любоваться этим. Пришло время атаки в полную силу, время показать мои навыки настало. Время работает против меня, поэтому надо заканчивать с ней поскорее, иначе моя победа ускользнёт от меня.

«Скольжением» я сбил её с ног, попутно не дав ей воспользоваться ни одной из своих способностей. Воспользовавшись «Стрелой Гатлинга» я как минимум выпустил 7 стрел в голову. «Зеркальной стрелой» я атаковал область её «сердца», следом шла «Стрела двойного клыка» ещё раз в голову и сразу «Высокий прыжок» с «Полётом». Планируя в сторону Королевы, я воспользовался «Ураганной стрелой», которую направил в «сердце». В завершении я нанёс удар ногой в основание стрелы, загоняя её полностью в тело.

После такой невероятной и жестокой серии атак Королева рассыпалась, успев произнести только одно слово: «Невозможно…»

Вы победили!

Сообщение тут же пронеслось у меня перед глазами. Не верится, что всё позади… я чувствовал себя полностью опустошенным, от чего после приземления так и остался сидеть на земле.

**Статус навыков:**
«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
Очки EXP 14

# Глава 46
# И вот он занавес танца

После дуэли народ встречал меня бурными овациями, даже Гейм мастер присоединился к этому действию. Бой был действительно захватывающим, да и выложился я в нём по-полной. Держу пари, в следующий раз у меня так не получится.

Помимо этого меня беспокоило то, что мне пришлось выложить все свои козыри, я даже продемонстрировал «Полет». Теперь все увидевшие это будут анализировать тактику ведения боя с учетом новой информации, плюс к этому каждый захочет обзавестись «Взрывным маслом», сейчас просто отбою от народа не будет, а значит надо валить и поскорее.

Возрождение Королевы фей прервало овации. Она стояла, склонив голову выражая своим видом всю досаду от поражения.

— Сокрушительное поражение. Я была слишком самоуверенна, но я запомню этот урок. Давайте не будем терять времени и сразу перейдем к вашей награде. Достань свой «Сломанный кристалл контракта с феей» и надень «Кольцо Короля фей».

Что ещё за «Кольцо Короля фей»? Может быть, она говорит о том кольце, которое я нашел в пещере? Я достал оба предмета и протянул их Королеве, ожидая её реакции. Отказа с её стороны не последовало, а значит, это то самое кольцо, о котором она говорит, другого кольца у меня всё равно нет.

Королева приняла от меня оба предмета.

— Ты смог собрать 5ых, удивительный человек.

О чем это она? Она говорит об огоньках, что горят в кристалле?

— Дитя света приди ко мне ненадолго.

После её слов в воздухе появилась «Фея света», она облетела вокруг кристалла, проникла в него. Теперь в кристалле было 6 огоньков: красный, синий, желтый, зеленый, белый и черный.

— И последний штрих.

Королева прикоснулась пальцем к кристаллу, похоже, она вливает в него магию. В кристалле образовался 7 огонек розового цвета. Благодаря магии Королевы кристалл стал изменять как внешне, так и в размерах превратившись в небольшой драгоценный камень, переливающийся 7ью цветами, далее камень соединился с кольцом отданным мною ранее.

— Это кольцо и есть ваша награда, — сказала Королева и подошла ко мне, чтобы надеть его.

Хммм… Хммм…

Первый звук «Хммм…» она произнесла, когда взяла меня за левую руку, а второй когда начала пытаться надеть мне кольцо…

— Спасибо конечно… Но почему вы пытаетесь надеть мне кольцо на безымянный палец левой руки?

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм… (непроизвольные звуки при неудачных попытках надеть кольцо)

— Всё нормально… Ты ничего от этого не теряешь…

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм…

— Ничего подобного! Ещё как теряю! Вы не забыли о моём мужестве?!

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм…

— Не отвертишься! Я всё равно одену его!

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм…

— Мммм…

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм…

— Мммм…

Хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм, хмм…

♦ ♦ ♦

В этот момент от Цвая пришло сообщение:

«Ржу нимагу, как собственно и все кто это видят!:)»

Этот гаденыш ещё и «палец вверх ставит» (смайлик), прибью нафиг…

♦ ♦ ♦

— Я превзойду тебя! «Горящая рука»!

Хмм, хмм, хмм, хмм…

— Ради этого вы пошли на то чтобы бафнуть себя на силу?!

Черт… Без вариантов…

— Не важно! Главное я добьюсь своего!

Короче я проиграл… Она таки надела мне кольцо на безымянный палец левой руки…

Игроком Эрс было экипировано «Кольцо Королевы фей 87ого поколения»

**Кольцо Королевы фей**

Ранг: уникальное, проклятое (кольцо не может быть

снято)

*Единственное кольцо «Королевы фей 87ого поколения» обладающее магией 6 видов фей. Обладатель кольца может попасть в страну фей.*

*Очень ценное кольцо, так как делится своими силами с хозяином.*

*В обмен вами насильно приобретается навык «Язык фей» и данное кольцо нельзя снять. На внутренней части кольцо есть надпись «Не забывай меня», но её вы вживую никогда не прочитаете.*

Бонус: благодаря силе фей мощь вашей атаки возросла на 10 %, защита на 5 %, при использовании навыков расход МР уменьшен на 5 %, восстановление МР на 10 % быстрее. Доступно уникальное заклинание Королевы фей «Призма Нова». При атаке есть небольшой шанс призвать себе в помощь иллюзию Королевы фей на 3 секунды.

Титул: Тот, кто соблазнил Королеву фей.

— Оно… оно не снимается…

Я повозился ещё немного пытаясь снять кольцо, но оно даже не сдвинулось, похоже оно стало единым целым с моим пальцем…

— Хах, заботься о нём хорошо! — произнесла Королева, улыбаясь мне.

Почему-то от её улыбки мне стало не по себе.

— Я возвращаюсь в свою страну, ещё увидимся!

Королева исчезла в белом свете, а Гейм мастер объявил об окончании эвента.

♦ ♦ ♦

После всех событий игровое сообщество снова претерпело изменения.

Во-первых, навык «Стрельба из лука» очень сложно развивать и надо иметь недюжинное терпение, но в итоге он по силе превзойдет магию, в моем бою это было наглядно показано.

Так что начали появляться игроки, использующие лук, как контрмера всем кто пользуется магией, как монстрам, так и игрокам.

Во-вторых, люди стали больше уделять внимания «Магии ветра». Изучить «Ускорение ветра» раньше уже считалось хорошим результатом, но увидев, как мы с Королевой «зависали в

небе» натолкнуло на мысль, что это была более развитая «Магия ветра». И я думаю, пройдет совсем немного времени и они смогут это подтвердить.

Представления меняются, то, что было мусором, теперь считается силой, вот за такие невероятные перемены я и люблю ММОРПГ.

Грамотное объединение различных навыков и умений никогда не будет мусором и мой бой на эвенте это доказал дав толчок для всего игрового сообщества.

Что же касается человека, который во всем этом повинен то…

Я вернулся к своей обычной жизни, готовил пищу, но вот однажды…

— Научи меня, как качать «Стрельбу из лука»?

— Сделай мне ту самую бомбу!

Поэтому мне пришлось снова менять место моего обитания, где бы я смог спокойно покрафтить, но меня снова нашли… нашла Королева…

— Ты разве не вернулась к себе?

— Возвращалась, но решила заскочить к тебе, благодаря кольцу я всегда знаю, где ты. К тому же ты такой одинокий без феи, вот я и пришла подарить тебе мою любовь!

Вот какая оказалась у нас Королева, после чего я хлопнул её по голове.

— Разве это не прекрасно? И вообще у Королевы куча обязанностей! Так что я хочу сделать перерыв!

И со слезами на глазах она начала мне рассказывать о своей тяжелой жизни… Всё, кончилась моя спокойная жизнь…

**Статус навыков:**

«Стрельба из небесного лука» 1 уровень
«Сокрушающий пинок» 12 уровень
«Зоркий взгляд» 47 уровень
«Крафт» 45 уровень
«Кулинария» 49 уровень
«Плотничество» 26 уровень
«Алхимия» 40 уровень
«Кузнечное дело» 30 уровень
«Невидимость» 37 уровень
«Улучшенное физическое усиление» 16 уровень
«Вор» 33 уровень
«Кнут» 34 уровень
«Язык фей» 99 уровень (получен принудительно) (данный навык не забыть)

Очки EXP 14

# Глава 46.5
# Экстра: выводы или реакция разных людей

♦ ♦ ♦

***История первая: Форумы***

Материалы по Танцу фей тема N27.

612: Концовка была офиганной, а чувак…

613: Ты про тот финальный бой с лукарем?

614: Где он вообще научился таким мувам (эффектывные действия и решения, предпринятые игроком в той или иной ситуации)?!

615: Но ведь там даже был Гейм мастер, а значит это всё реально.

616: Уже завтра количество лукарей в игре пополниться, попомните мои слова!

617: А вы видели бомбу? Это вообще что? Разве чет подобное есть в игре?

618: Вы обратили внимание, как высоко прыгали Королева и тот лукарь? Что это был за скилл?

619: А как он бомбил, просто повиснув в небе!

620: Лукарь трэш? Как бы ни так!

621: Видали последнее комбо? Слабо повторить?!

622: Ты че? Эт анрил…

623: Я тоже так не смогу.

624: Вы че, эт изи всё!

625: Да ни кто не сможет!

626: >624 Ну-ка запости видос со своими мувами?

627: Я теперь реально подумываю «Кнут» изучить, он реально жесткий!

628: >626 Да ну брось ты… я просто выпендриться хотел)))

629: Не умеешь, не трынди… бесят такие…

630: А я могу четко проанализировать эту ситуацию!

631: А те 7 стрел в чашку? Как она орала!

632: В этом бою чтобы Королева не делала, ей это не помогло, лук реально знал что делает!

633: Кста я вот пытался найти инфу про итемы, которые парень юзал, голяк товарищи!

634: Ты его лук видел? Полюбас уникальная шмотка.

635: Чуваки, я «Плотничество» раскачиваю и могу с уверенностью сказать, что шмотка не уникальная, он её сам сделал, не брехаю, сам видел!

636: Сделал сам? Че ваще он за скиллы себе набрал?!

637: Игра как раз и радует отсутствием ограничений на крафт.

638: Ты че лезешь в навыки парня? Не парься тебе это знать не надо!

639: Короче, лук это тема!

640: После всего уже завтра появятся чуваки с самодельными луками.

641: Дело говоришь…

642: Полюбому это офигенно сложно.

643: Но ты можешь глянуть на это, разрабы уже выложили видос на офф сайте.

644: Быстро они, пойду запилю.

645: Тож пойду

646: И я

647: Ни че тут коментов настрогали, лол)))

648: Как по мне чет они не продумали нормально этот эвент…

649: А вам не кажется что этот игрок похож на того самого повара, который стал знаменитостью в начале игры?

650: Мне тоже показалось, что я его уже где-то видел и точняк это же повар!

651: А может он вообще разраб?

652: Да не, не может быть. Я вообще припоминаю парня с луком, я видел его в первые дни после запуска игры, его все высмеивали, но он не отказался от лука, теперь на лаврах почивает.

653: Прикиньте сколько он качал этот скилл, чтобы так тащить?!

654: Да не реально так раскачать его без помощи.

655: А на кнут вы внимание ни обратили? Да он же садист…

656: Да такие обычно шифруются под тихоню, я видел, как он готовит, он реально опасен!

657: О как, оказывается наша тушка ещё и готовить умеет, ахаха))

658: Мне вот интересно, что за бижка ему досталась?!

659: Да, да! Полюбому кольцо тема, узнать бы че оно дает.

660: Я надеюсь, он его продаст, я даже свои сбережения переведу если надо.

661: Ты бредишь, забудь об этом.

662: Да нах это кольцо, я хочу Королеву)))

663: >662 Да ты втюрился, но тебе её не видать)))

664: Если бы Град выиграл, он бы её заполучил.

665: Вроде не слабак, но в пролете.

666: А у меня число дьявола!

667: >666 Лол че тут ещё сказать.

668: Ржу с вас, Град слил, потому что не знал, что может Королева.

669: Ага, лукарь один раз глянул и затащил, ну бред же…

670: Но у лука тож норм скиллы раз он всё же смог выиграть.

671: Пля, даже если разок на неё посмотреть, бой всё равно не выиграть. Соло уж точно…

672: В патьке попытаться можно было бы ещё…

673: А лукарь соло завалил, хорош чертяка!

674: Да бомбы зарешали, один бум и почти нет HP.

675: Ну а комбо после взрыва? Ваще неистовая штука! Как они рубились!

676: Я хочу знать рецепт и какие нужны для неё ингриды! Все ведь хотят?

677: Угу

678: Дельная штука

679: Во ща спрос взлетит на них)

680: Полюбому они делается из «Взрывающейся руды», но как он их сделал, даже не представляю…

681: Да он просто запихал руду в бутылку, я вроде видел это в видосе.

682: Если ты просто попытаешься её туда засунуть, ты себя засуицидишь

683: Мы тут посидели, подумали и пришли к выводу, что если бы просто запихать руду в бутылку она бы просто мгновенно разрушалась, огня бы не было, который мы видели.

684: Разрушалась — взрывалась?

685: Да, вообще она очень проблемная, даже кузнецам сложно с ней.

686: Выходит, она не востребована?

687: Просто ещё ни кто не нашел способов её использования как ингрида.

688: Ну не придумали и не придумали, вы обратили внимание на его обувь?

689: Ага, на ступне даже шипы есть!

690: Если бы это была реальность, тут было бы кровавое месиво!

691: Скажите еще, что они тоже созданы игроком, да быть не может!

692: Опровергну выше сказанное, он сам их сделал (искренне ваш кузнец)

693: Да какого черта?!

694: Выходит у него есть навык «Кузнечное дело», значит он вообще наполовину крафтер!

695: Боевой крафтер, это ппц, он полностью самодостаточный перс.

696: Так качаться очень трудно, разве нет?

697: Думаю даже если влить кучу денег, всё равно будет очень тяжело и проще будет бросить эту затею.

698: Деньги не проблема, он всяко не раскрыл все свои возможности.

699: Че гадать? Давайте лучше сосредоточимся на том, чтобы проанализировать его стиль ведения боя.

700: Мож бросим это дело? Чел сам себе всё создает и сам всё делает, такого фиг проссышь…

♦ ♦ ♦

## *История вторая: Град и Сильвер*

— Мне жаль, что я вел себя так, — произнес Сильвер, склоняя голову перед Градом.

— Старик ты заболел?

Град был груб, но скорее всего уже из-за того что был просто потерян.

— Я не понял всё сразу и смотрел на тебя свысока, поэтому прими мои извинения. Мне действительно жаль… — продолжал Сильвер.

После этих слов старик снова опустил голову.

— Ты ведешь себя как мать, которая наказала своего ребенка ранее.

Выражение лица Сильвера приняло обычный вид, Град же больше не источал злобу.

— Чем займешься теперь? — оборвал неловкую сцену Сильвер.

Ведь Град был полностью сломлен, от его гордости не осталось и следа, подкатывала депрессия.

— Всё просто, буду мстить. Мне стыдно перед людьми и поэтому я должен взять реванш у Королевы и сделать это своим собственным способом, отличным от этого парня с луком. Я обязательно выиграю!

У него сердце жаждущее сражений, особенно после того как

он проиграл сильному сопернику. Град человек, смотрящий только вперед и, похоже, сейчас он стал снова таким, каким он был при первой встрече с Сильвером. Думаю теперь ему больше не потребуются нагоняи от старика.

— Тогда может мне стоит отомстить тебе? Я покажу тебе, насколько сильным я могу быть.

♦ ♦ ♦

***История третья:?***

— Время неизвестности лука подошло к концу, теперь настала наша эпоха! Теперь мы можем открыто заявить о себе! Больше нет причин называть лук мусором! Теперь над нами не посмеются, ведь у нас есть могучий воин на нашей стороне! Он одолел Королеву фей! Он получал приглашение на вступление в нашу гильдию?! Почему я до сих пор ещё не вижу его в наших рядах?! Придя в нашу гильдию, я уверен он будет тронут до глубины души. Ни у кого нет ведь возражений?

— Нет возражений!

— Нет возражений!

— Нет возражений!

— Нет возражений!

— Раз ни кто не возражает, то давайте же скорее пригласим его к нам!

♦ ♦ ♦

***История четвертая:??***

— Как ты проиграла?! Королева!

— Я признаю, я недооценила его… но как будто бы ты выиграла…

— Знаешь, мои шансы были бы хотя бы 50 на 50!

— Серьезно?! Даже «Мастер» говорил, что не стоит недооценивать мощь человеческого ремесла и не ты его между прочем на себе испытала!

— И ты не расстроена?

— Да я проиграла, но это было весело, а благодаря кольцу я всегда могу перенестись к нему.

— Может быть, мне тоже стоит проявить к нему интерес? Хм,

почему бы мне не встретиться с ним.

— Ты не можешь! Или точнее, тебя до сих пор ещё не реализовали в игре! Если же ты попытаешься это сделать, будут проблемы.

— Почему ты так жестока? Я всего лишь хотела немного насладиться…

— НЕТ! Знаю я твоё «насладиться», после него потом проблем не оберешься, и извиниться не получится! С твоим «насладиться» всегда всё заканчивалось плохо…

— Как скучно… и мне приходится с этим мириться…

— Сейчас тебе не помочь! Невозможно тебе попасть туда пока тебя — Драконью принцессу — не введут в игру.

— С К У К О Т И Щ А!

— Даже если ты закатишь истерику, тебе это не поможет, а пока что я оставлю тебя.

— Ты снова идешь на встречу с ним? А разве так можно? Если ты будешь вот так пропадать ради встреч с ним, разве это не негативно скажется на твоем статусе? Ты ведь уже решила остаться в Стране фей.

— Хорошо что я стала Королевой, но есть столько раздражающих обстоятельств… Хотя… Не стань я Королевой, я бы не повстречала его…

— Это твоё наказание за то, что ты дразнишь меня, так что иди, делай свою работу!